ATARI • AMIGA • PC • 3DO • CD ROM • CDI • CD 32

joystick N° 49 • MAI 94

MAI 94

joystick

LES JEUX SUR MICRO

L'ÉDITEUR DE DEMAIN

SPECIAL WESTWOOD

- Lands of Lore 2 • Kyrandia 3
- Command & Conquer 2

LES MACHINES DE DEMAIN

- Power PC ou Pentium

LES JEUX DE DEMAIN

- 38 pages de previews

DERNIÈRE MINUTE

COMMODORE FRANCE, C'EST FINI : L'AMIGA EN DANGER

ET MAINTENANT... JOUEZ !

4 Solutions complètes et TOUT SUR DOOM



N° 49 • MAI 1994 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • CANADA : 6,95$ • PORTUGAL CONT : 600 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 40F

N'ATTENDEZ PLUS LE PROCHAIN MATCH DE L'O.M. JOUEZ AVEC LES CHAMPIONS D'EUROPE DANS UNE FANTASTIQUE SIMULATION DE FOOTBALL!!







DEVENEZ UNE VEDETTE DE L-O.M. EN JOUANT SUR VOS MICROS.

Bientôt disponible sur:
ATARI ST/STE
CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES



OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:
* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73

SOMMAIRE

JOYSTICK 49 MAI 1994

Informatique, terre de contrastes. Commodore France dépose son bilan (voyez l'info exclusive de dernière minute de la page 26), et Commodore US ne devrait pas tarder à en faire autant. Atari France a coulé. Atari US n'est pas très bien, et compte sur la Jaguar pour le tirer de la mouise dans lequel il s'est plongé. Tilt, qui s'était spécialisé dans le débat Amiga-Atari, a tiré sa révérence. On pourrait se dire que la micro est morte et enterrée.

Et pourtant... Comme dirait l'un de nos éminents premiers ministres actuels (je dis ça pour détourner les soupçons, mais un rapide calcul devrait vous persuader qu'on n'en a pas des dizaines), on sent un frémissement, des signes de reprise.

D'abord, les éditeurs – les vrais, les gros, ceux qui achètent les licences de Spielberg ou Stallone, ceux qui ont autant de zéros sur leur fiche de paye qu'il y en a sur votre bulletin scolaire – commencent à remettre en cause leur politique du tout-consoles. Au départ, les données étaient simples: d'un côté, on avait les disquettes, faciles à pirater, ne rapportant pas grand chose, et de l'autre, on avait les cartouches, impiratables, rapportant des mille et des cent, l'Eldorado. Mais ils se sont aperçus que ça coûtait drôlement plus cher de développer sur console, parce qu'il faut passer par les fourches caudines de l'un ou l'autre des grands constructeurs, parce qu'il faut allonger des lignes de crédit longues comme mon bras, parce qu'il faut acheter des licences à Spielberg et que Spielberg est pas donné, parce que si on essaye d'acheter des licences à Annie Cordy, on vend drôlement moins, etc, etc.

Et parallèlement à ça, ces éditeurs se sont aperçus que le marché du CD-Rom commençait à bien marcher sur micros. Qu'on pouvait facilement loger sur un CD-Rom tout ce qu'on logeait sur une cartouche, et que donc les prix de développement devaient être sensiblement les mêmes. Seule différence entre un CD-Rom et une cartouche: le prix de fabrication. Entre 10 et 20 fois plus élevé dans le cas de la cartouche. Et un CD-Rom, c'est à peu près aussi impiratable qu'une cartouche. Et que donc, l'un dans l'autre, tous comptes faits, ben, les CD sur micros qui font gagner des espèces sonnantes et trébuchantes, c'est p't'êt' mieux que les cartouches qui ne font gagner qu'une bonne migraine et le droit de recommencer.

En plus, vient se greffer le problème des "set-top boxes". Dans dix ans, plus d'ordinateurs, plus de consoles, simplement des set-top boxes qui se brancheront sur le téléviseur et qui feront office non seulement d'ordinateur, mais aussi de minitel, de télé interactive, de station domotique, etc, etc. Alors, que faire? Continuer à investir dans des cartouches chères à fabriquer dont la pérennité n'est pas assurée, ou se cantonner à des marchés moins lucratifs, certes, mais moins risqués?

Et puis bon, admettons que vous ayez envie d'acheter une console, vous prenez quoi? Un Mega-CD? Attends, faut pas être fou, ils vont sortir la Saturn, prends pas le Mega-CD tout de suite, il sera dépassé dans quelques mois. Une Super Nintendo, alors? Eh, oh, ils sont en train de préparer la Project Reality qui sort l'an prochain, je veux pas acheter une machine presque obsolète. Une Jaguar, alors? Euh... Vu la santé financière d'Atari, je risque de me retrouver avec une console sans jeu. Une PSX de Sony? Pas sortie. Une 3DO? Ouais... Mais non.

Bref, le marché des micros augmente, grâce au PC, celui des consoles diminue, à cause de la crise, de l'accélération des choses, de l'abondance de formats, de la confusion générale. Accrochez-vous à vos claviers. C'est eux qui feront la différence.

Michel Desangles

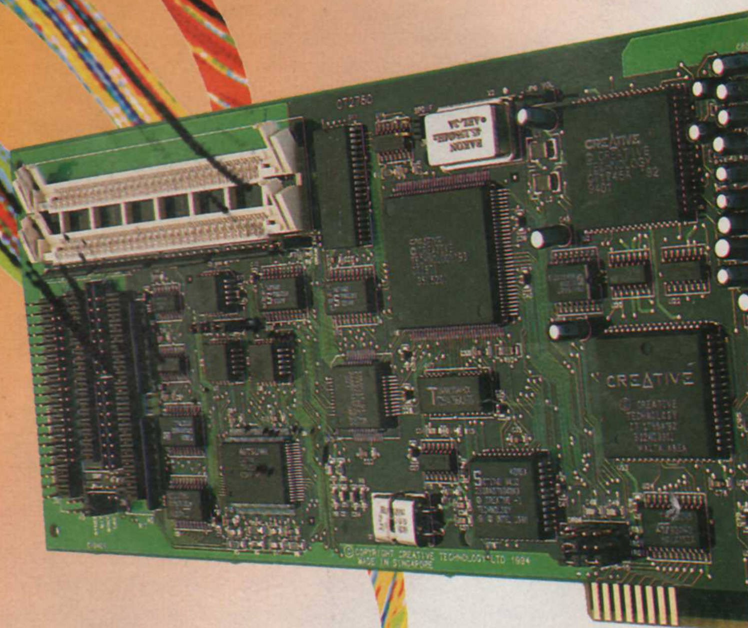
LES RUBRIQUES

LES TESTS 58

TABLEAU RÉCAPITULATIF EN PAGE 161

Sound

- Polyphonie 32 voix avec synthèse sonore Advanced WavEffects ™
- Synthétiseur E-mu 8000
- Circuit Advanced Signal Processor intégré
- Téléchargement de fontes sonores SoundFont ™
- 512 Ko RAM, extensible à 28 Mo
- Effets réverb, chorus et QSound
- Triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi





INCLUS !

Superbe design et haute performance

POISSON

L'interview du mois dernier à propos de Sim Civ était évidemment un poisson d'avril. Et une des astuces dans les Jeux... Crack était fausse. Saurez-vous la découvrir?
À propos de poisson d'avril, la revue "le journal des enfants" — ça existe vraiment, ce n'est pas une blague... — avait fait croire à ses lecteurs (jeunes, donc) que les jeux vidéo allaient être interdits dans les mois à venir. Résultat, le standard téléphonique du journal (des enfants) a sauté. Bien fait.

MHz

C'est la course aux Mégahertz : Intel va sortir une nouvelle gamme de 486, les DX4 à 100 Mhz. Intel a besoin de faire parler de lui, en ce moment, parce que les regards du public sont plutôt tournés vers le processeur PowerPC de Motorola, Apple et IBM. Et le point fort du PowerPC, c'est que sa fréquence peut être beaucoup plus élevée qu'un processeur classique. C'est pourquoi Intel communique sur les Mhz, pour prouver qu'il n'est pas en reste...

SPECIAL EFFECTS

Richard Edlund, ce nom ne vous est sûrement pas étranger. Réfléchissez... Il est souvent précédé de la mention "Visual Effects Supervisor"... C'est le pape des effets spéciaux optiques aux États-Unis, qui travaille principalement avec Spielberg et Lucas, des Aventuriers de l'Arche Perdue à Star Wars. Il vient de créer, au sein de sa société Boss Films, un département pour créer simultanément les effets spéciaux pour le cinéma et pour les jeux vidéo. Ce qui permettrait de sortir les jeux quasiment en même temps que les films correspondants.

news

3D

Le logiciel de création d'images de synthèses 3D Studio de Autodesk, dont se servent de nombreux éditeurs de jeux (Megarace, Eden, 7th Guest, etc.), bénéficiera prochainement d'une version sur station Silicon Graphics. De plus, AutoVision, logiciel de création d'images photoréalistes pour Autocad, sera lui aussi porté sur Silicon. Quand on voit les merveilles que les éditeurs nous pondent avec 3D Studio sur PC, on a hâte qu'ils s'équipent en Silicon Graphics. N'oubliez quand même pas de mettre quelques phases interactives entre vos images précalculées, les gars.

RAM

L'usine d'époxy (un composant essentiel dans la fabrication des RAM) de Sumitomo, qui avait brûlé l'an dernier au Japon, entraînant bien sûr une flambée des prix des RAM, est à nouveau en mesure de fournir 60% des besoins mondiaux en résine. Donc, le prix des RAM devrait retrouver le cours qu'il avait avant l'incendie.

VIEUX MOTARD (DE DIJON) QUE JAMAIS

La police a réussi à démanteler un réseau d'une dizaine de pirates dans la région de Dijon. Ces jeunes gens allaient récupérer des news sur un BBS américain (sans payer les communications grâce à des cartes de crédit un peu spéciales, appelées "Calling Cards", mais je n'ai pas le temps de vous expliquer) et les revendaient 60 francs pièce, au rythme de 600 par semaine. Il a fallu 41 fonctionnaires de police mobilisés pour arrêter ces dangereux terroristes et pour inspecter les 10.000 disquettes saisies. En fait, il s'agissait plutôt de petites frappes : sur le même BBS figuraient des informations confidentielles qui auraient pu rapporter plusieurs millions à celui qui aurait su les exploiter...



news



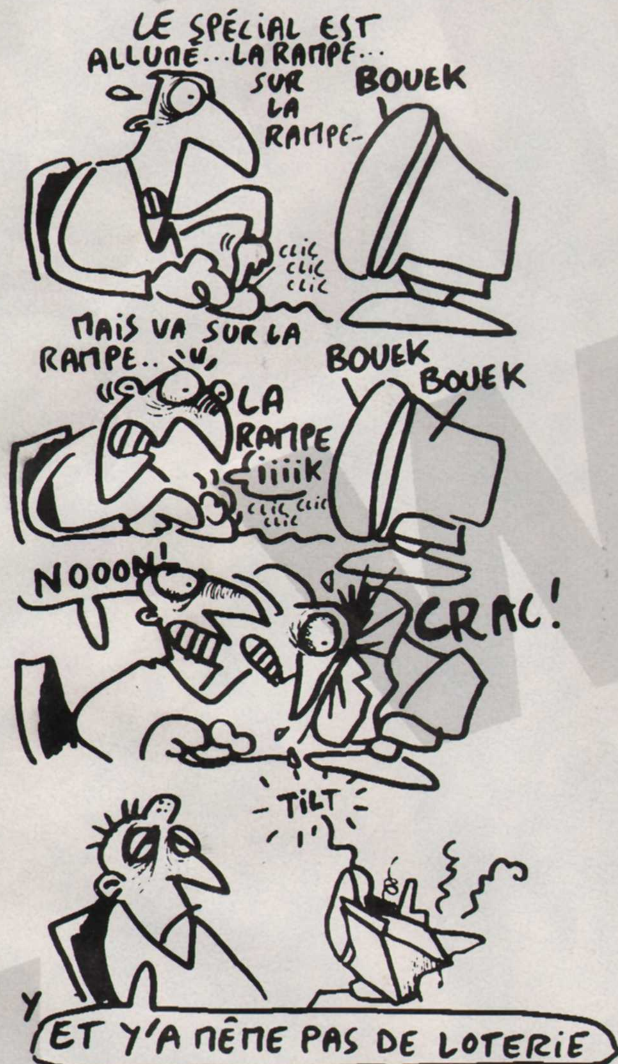
LE RETOUR DE DYNAMIX

Ca fait longtemps qu'on n'a plus eu de nouvelles de Dynamix. Ils reviennent donc avec un jeu de science-fiction combinant aventure, stratégie et simulation pour PC, la machine qui monte : Alien Legacy. Il faudra encore explorer des planètes et affronter les pires dangers. En plus, faudra construire des colonies spatiales et découvrir de nouvelles technologies. À vue de nez, ça ressemble beaucoup à Outpost, en moins beau. Enfin, vous savez, moi, c'que j'en dis...



DOUCHE FROIDE

Le seul confrère qui nous reste a conclu le test d'un jeu de flipper (Crystal Caliburn sur Mac) par cette constatation aberrante : "un flipper adapté sur jeu vidéo, ce n'est ni un vrai flipper, ni un vrai jeu vidéo". Oui, pas mal, en effet... Et Flight Simulator, c'est un vrai avion, ou c'est un faux jeu vidéo?



TYSCHTSCHENKO

C'est le nom du nouveau directeur de Commodore France. Petro T. Tyschtschenko sera également Directeur Logistique International. Bon courage.

PIGEON VOLE

Vous vous souvenez du troisième bouton de la souris PC, imposé par Microsoft ? A quoi sert-il ?

POUMON ARTIFICIEL

Contrairement à ce que nous vous indiquions il y a deux mois, le magazine rock Best n'a pas coulé. Il a failli s'arrêter, mais a été racheté in extremis par des fans nostalgiques et friqués, qui auraient peut-être dû en profiter pour changer l'appellation "rock". Et "Best" aussi, tant qu'ils y étaient...

BILL (L'AUTRE)

Bill Clinton a déjà reçu plus de 150.000 messages sur sa messagerie électronique (on vous en avait parlé lors de sa mise en place). Parmi eux, un seul est d'origine diplomatique : celui du premier ministre suédois, Carl Bildt. Vous imaginez? Vous allez normalement sur le 3615 Joystick pour lire votre bal, et le serveur vous annonce : "Vous avez 153.214 messages à lire, tapez *BL pour les lire". Qu'est-ce que vous feriez? Probablement un petit courrier disant : "J'ai bien reçu votre message et je vous remercie de l'intérêt que vous voulez bien porter à mes travaux. Je suis sensible à vos opinions et croyez que j'en tiendrai compte lors de mes prochaines décisions. Veuillez agréer, etc". Et qu'est-ce que vous croyez qu'il fait, Bill? Ben, ça.

UNIVERSITY

On vous avait parlé de l'université du Middlesex qui allait créer un cursus de création de jeux vidéo. Il s'agit d'une maîtrise que l'on peut obtenir en un an seulement, à partir du mois de septembre prochain. Plus tard, un nouveau cursus, commençant cette fois-ci en seconde et se terminant par un bac jeux vidéo, sera mis en place. Ce seront les entreprises qui financeront ces cours, et Domark, Ocean et Sega sont déjà candidats au patronage. Nintendo, quant à lui, finance partiellement des cours de ce type donnés dans une école canadienne (DigiPen Computer Graphics School) en fournissant le matériel nécessaire. Bientôt le bac JV?

JOIE

L'excellente nouvelle du mois : Terry Gilliam et Terry Jones, membres des Monty Python, viennent de se réunir pour créer un CD-Rom pour PC, édité par 7th Level. Ce n'est pas un jeu à proprement parler, mais une parodie complète de Windows. Tout est détourné : les économiseurs d'écran, les fonds d'écran, le calendrier, le carnet de notes, les petits jeux... Bon sang, les Monty Python de retour (enfin, un tiers d'entre eux), sur ordinateur ! Excusez-moi, je vais vomir (NDLR : ce n'est pas une grossièreté gratuite, c'est une référence à "la Cité de la Peur" des Nuls, allez-y à quatre).

LAFESSE

Il en est arrivé une bien bonne à Claude, le rédac'chef. On a profité du fait que le nom du nouveau boss de Commodore est extrêmement compliqué (sauf son respect) pour embrouiller le Claude. Au cours d'une conversation téléphonique avec Commodore France, on lui a soufflé un mauvais nom, "Jirinovski", celui du néo-nazi russe, qu'il a répété plusieurs fois. Après quoi on s'étonne que Commodore nous tire la tronche. Oh, on n'est pas fin tous les jours, chez Joy...



CATASTROPHE

Maxis s'apprête à sortir des data discs pour SimCity 2000 sur tous formats. Le premier volume, Great Disasters, permettra de vivre la crue du Mississipi, l'explosion d'une centrale à Manhattan et toutes ces sortes de choses (8 désastres en tout). Serait-ce que SimCity 2000 ne se suffit pas à lui seul ?

PIGEON VOLE

Vous vous souvenez de l'économiseur d'écran Origin FX ? Il devait bénéficier de nouveaux modules qu'on aurait trouvé dans les produits Origin, en cadeau. Depuis Strike Commander, plus de modules OFX dans les jeux Origin.

news

VIDÉO INSIDE

Les prochains produits vidéo de Creative Labs intégreront la technologie Video Indeo ainsi qu'un processeur i750. Ce dernier étant programmable, il abritera, à la demande, le programme de compression Indeo de Intel, ou les équivalents de chez Creative. Rappelons que le i750 prend en charge la compression vidéo en temps réel et en une seule passe. Prochaine étape, trouver pour la vidéo sur ordinateur une application grand public assez rentable pour qu'il puisse être question d'images originales, et non pas de stock de films des années 50. Et puis essayez aussi de rendre ça interactif parce qu'on vous rappelle qu'un magnétoscope et une télé coûtent moins cher, offrent une meilleure image qu'un ordinateur et ne plantent jamais.



CIEV

Le Club Informatique Électronique Vendinois organise une foire exposition consacrée à l'Amiga. Ça se passera le samedi 28 mai de 10 heures à 20 heures à la salle des fêtes de Vendin Le Vieil (62880).

COOL MUSIC

On connaissait la musique de Dune, sur CD audio. Cette fois-ci, Virgin s'attaque à la danse avec Cool Spot Futura, tiré du jeu Cool Spot. Autant vous l'avouer, je n'ai pas encore entendu. Je sais juste que la chanteuse a l'air rudement jolie, qu'elle s'appelle Futura et que le CD comportera le futur hit "Cool Cool d'être un Spot" ainsi que quatre versions de Cool Spot, dont US Radio, Technotrans, et instrumental. Une super promotion est prévue pour pousser le produit dans les bacs (des disquaires, pas à sable. Quoique!), et avec un peu de chance, on devrait bénéficier d'un vidéoclip. C'est spot, non? Non? Ah ben, je me suis trompé. Je recommence: c'est cool, non?



KAMARADE ET AMITIÉ

Lors du dernier Cbit de Hanovre, le fabricant de support de stockage Verbatim a annoncé le lancement de l'opération Camps d'été Informatiques. S'adressant à mille jeunes européens âgés de 13 à 16 ans, ces camps de vacances permettront à 100 jeunes Français de s'initier 2 heures par jour à l'apprentissage de l'informatique, du 3 au 9 juillet. En France, c'est l'UCPA qui s'occupera de la gestion des camps. C'est chouette la vie.

PROCÈS

Stacker a fait récemment un procès à Microsoft, arguant du fait que le dernier utilisait dans DoubleSpace (l'extension du DOS qui permet de compresser les données sur disque en temps réel) des méthodes déposées par le premier. Microsoft a perdu, et doit payer la modique somme de 120 millions de dollars à Stacker, à titre de dommages et intérêts. Microsoft a fait appel, mais en attendant, le DOS est ressorti sans DoubleSpace.

PIGEON VOLE

Vous vous souvenez du jeu Lawnmower Man pour PC CD, édité par SCI ? Présenté à la presse en 256 couleurs, il est sorti dans le commerce en 32 couleurs. Un coupon présent dans la boîte devait permettre d'échanger sa version 32 contre une version 256, lorsqu'elle sortirait. Elle ne sortira pas, et le coupon ne vous donnera droit qu'à une réduction sur Cyberwar, leur prochain jeu. Il sera en 256 couleurs et 3 CD. Il paraît.



HEIN ?

Jusqu'a présent, une bonne partie des gens ne comprenaient rien à l'informatique. Grâce à Creative Labs, le contraire sera également vrai, une bonne partie du matériel informatique ne comprendra pas les gens. En effet Créative et Voice Processing viennent de signer un accord. VPC s'est engagé à fournir à Creative sa technologie de reconnaissance vocale continue à vocabulaire étendu et multi-utilisateurs. Ça promet de bons moments. Rappelons qu'à l'heure actuelle, le système d'exploitation du PC n'est toujours pas capable de rendre la main de lui-même lorsqu'il n'arrive pas à lire une disquette. Moi, je parle pas aux crétins.

MAUVAISE POSTURE

Cette fois-ci, Commodore est en très mauvaise posture. Les actions ont été retirées du marché boursier de New York après une chute vertigineuse. L'année 92-93 a été la première année où la valeur nette de Commodore est passée en négatif, et les deux trimestres suivants n'ont montré aucun signe d'amélioration. Celui qui s'est achevé en décembre a vu une perte sèche de 8 millions de dollars. Commodore a déclaré que sans aide financière, il pourrait déposer son bilan. Hewlett-Packard et Sony semblent intéressés par une reprise du groupe. Suite au prochain numéro...

EN MÊ, FAIS CE QU'IL TE PLÊ

... Va chez MacDo, et commande un double fridge, une grande batte et un panda sans glace, à manger sur place
... Mange des poireaux au nez et à la barbe de tes amis
... Va au cinéma voir "Autant en emporte la chaise"
... Ne te découvre pas d'un fil
... Compte les jours du mois sur tes doigts, et à chaque fois que tu tombes sur le 12, crie: "aïe! douze! aïe aïe aïe!"
... Abonne-toi à Joystick en payant en pièces de cinq centimes, c'est légal
... Prépare-toi à affronter le mois de juin qui sera dur: en juin, ne fais rien
... Joue à 7th Guest et reste deux heures devant l'écran d'introduction en disant: "Je ne sais pas, je ne comprends pas, qu'est-ce que je dois faire ? Où je clique ?"

PIGEON VOLE

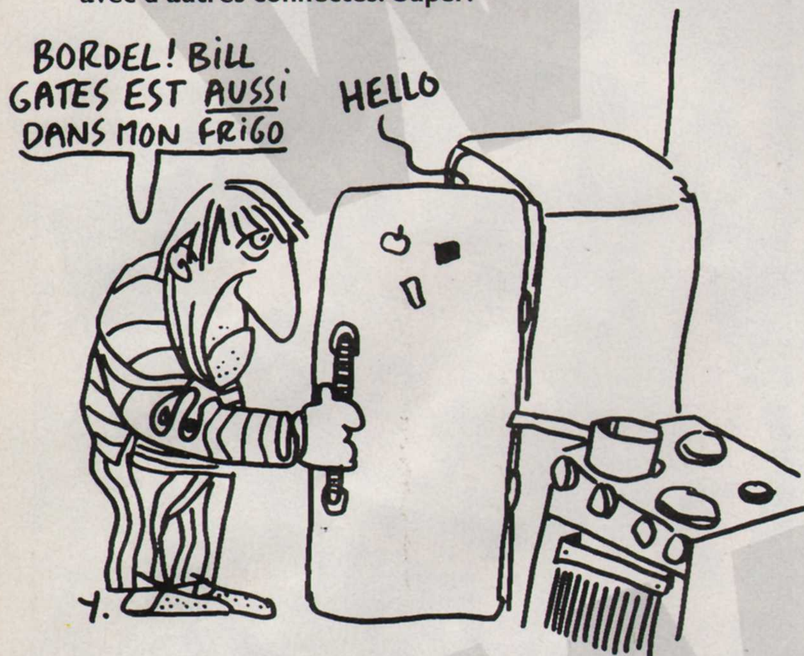
Vous connaissez la différence entre un jeu et une application pro, sur PC ? Les applications courantes se contentent d'un 386 DX alors que les jeux sont de plus en plus gourmands. Bientôt le Pentium 100. Vous avez quoi, chez vous ?

VANTARD

Ron Cobb, scénariste d'Alien et de Conan, vient de fonder Rocket Science, une société dont le but est de développer des jeux multimédias pour prouver que les jeux ne sont pas forcément nuls. Parce que pour l'instant, ce qui existe, il trouve ça nul. S'il peut faire mieux, on est preneurs.

BILL

Des nouvelles de notre ami Bill Gates, futur dictateur mondial : il vient de s'associer à McCaw Cellular afin de lancer, d'ici la fin de la décennie (qui est aussi la fin du siècle et celle du millénaire), un réseau de 840 satellites de télécommunication couvrant la majeure partie du globe. Coût global de l'opération : 9 milliards de dollars. Vous pourrez ainsi, à l'aide d'un simple petit boîtier assurant l'interfaçage entre votre téléviseur et l'antenne satellite, jouer à des jeux de Bill Gates que vous choisirez sur une interface de Bill Gates, ou regarder un film produit par Bill Gates, ou écouter un talk-show avec Bill Gates comme invité, ou discuter de Bill Gates avec d'autres connectés. Super.



INGÉNIEUX

Laurent Boucher est un lecteur de Joystick qui bricole à ses moments perdus. À ce niveau d'ailleurs, c'est plus que du bricolage (il faut dire qu'il est élève ingénieur). Il fabrique des meubles d'arcade permettant d'acueuillir différentes machines. Equipés de joysticks, les meubles peuvent être configurés au moyen de cartouches se connectant à l'arrière. Si un constructeur est intéressé, il peut toujours nous contacter, on fera suivre.



TOUTALOEIL

Le dimanche 8 mai 1994 se tiendra à la Halle du Haut Anjou de Château Gontier (53), la 3ème Bourse Micro Informatique. Lors de cette bourse, les particuliers pourront vendre et acheter du matériel d'occasion ainsi que des jeux. Il sera également possible d'acheter du matériel neuf auprès des revendeurs présents à la manifestation.

FANZINES

On ne résiste pas au plaisir de vous parler à nouveau de notre petit protégé qui monte, qui monte. Il s'appelle Bigfléau et publie le fanzine "StickWorld" (SW) qui en est à son quatrième numéro et qui continue de parler de la vie de Joystick, le serveur et le canard. Je cite un extrait : "SW, c'est aussi un numéro de téléphone, tu appelles, paf, je décroche et je te parle à travers les trous". Autour de Big, des lemmings se présentent ou testent des jeux. Pour obtenir SW n°4, envoyez 3 timbres à 2,80F et vos coordonnées à : StickWorld, 12 route de Mantes, 78550 Richebourg.
Tant qu'on est dans les zines, on vous signale l'existence du pitre "Amiga Stéropodes", bourré de bonnes news mais absolument anonyme, et on vous rappelle celle de Contact'ST, le fanzine des utilisateurs d'Atari ST, qui s'est payé le luxe de sortir un numéro spécial poisson d'avril : Contact'ST, 7 rue Félix Gaffiot, 25000 Besançon.

1 500000 CONFITURES

Au jour de sa sortie, Acclaim a livré un million et demi d'exemplaires de NBA Jam dans le monde.

TEST

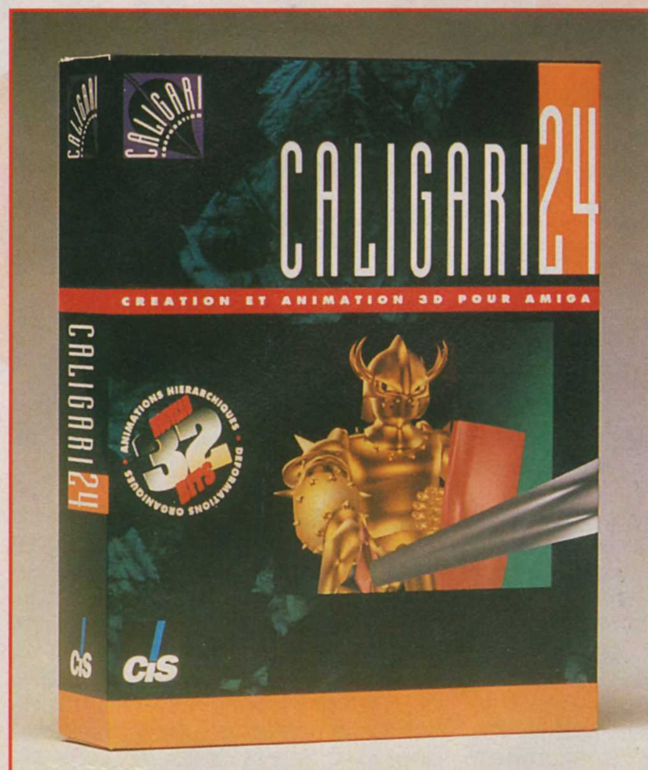
Microsoft a l'intention de lancer une chaîne interactive sur six zones test, dont l'une en Europe, dans un an exactement. Les lieux exacts n'ont pas encore été choisis. On y verra surtout des pubs et des démos de logiciels, à la fois professionnels et ludiques.

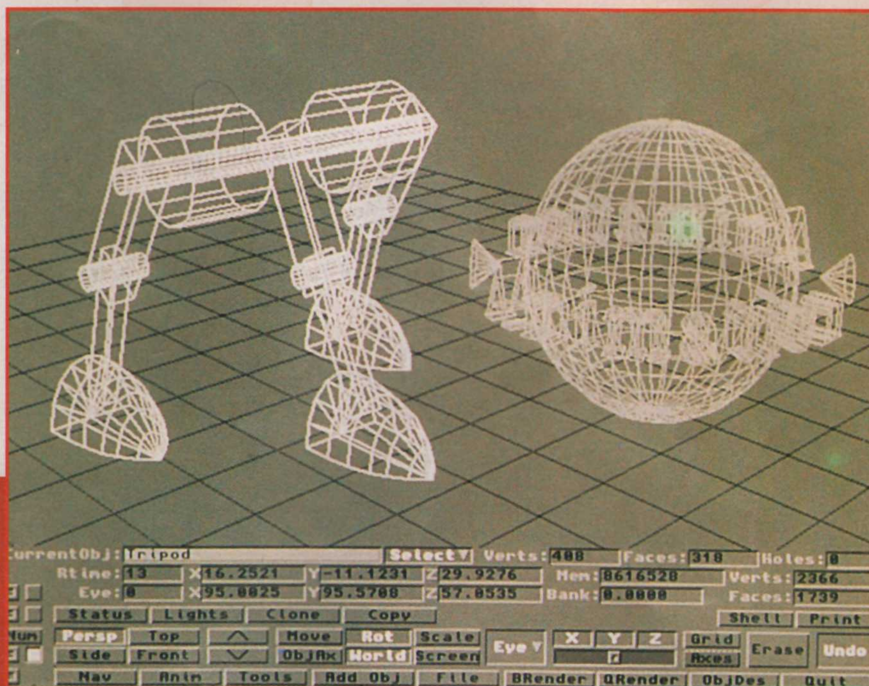
news

Le clan 3DO vient de se voir augmenter de deux recrues de choix : les coréens Samsung et Goldstar, qui fabriqueront bientôt des consoles 3DO sous licence, entraînant probablement une baisse de prix importante. ¤¤¤¤ 3DO et Creative Technology viennent de s'associer pour développer une carte 3DO pour PC. ΔΔΔΔ Revolution, jeune éditeur responsable de Lure of the Temptress et de Beneath a Steel Sky, vient de céder 25% de ses parts à Virgin. ±±±± On parle d'un Interactive Woodstock, une version hitech du festival qui a fait la légende des années 60, pour le début de l'été. Peter Gabriel en ferait bien s0r partie. ≈≈≈≈ IBM vient d'acheter à Creative Technology la licence de la technologie SoundBlaster, qui lui permettra d'équiper ses PC et PowerPC de cartes SoundBlaster.

Caligari 24

la 3D accessible pour tous





Distributeur : CIS
Machine : Amiga
Config minimum : 2 Mo de mémoire, disque dur
Config conseillé : 68030 ou 68040, copro mathématique, 4 Mo de RAM
Prix : 1590 F

Quoi de plus à la mode que les softs d'images de synthèse ? Rien que nous, oui nous rédacteurs de Joystick, on vous en parle à longueur de temps, ne serait-ce que parce que les jeux y font appel de plus en plus souvent. Il faut bien reconnaître que le façonnage de telles images suciste une fascination certaine et tout à fait justifiée. Mais ces programmes restent fort complexes et totalement hors de prix pour la plupart, sauf un : Caligari 24.

Ce programme nécessitant au minimum un disque dur et deux mégas de Ram possède un modéleur quelque peu particulier. En effet, la création d'objet 3D passe d'habitude par un générateur de formes en deux dimensions, puis par un second programme transformant la 2D en 3D. Cette étape s'effectue directement en 3D sous Caligari24. Vous créez des objets primitifs (boîte, sphère, pyramide, cylindre...) et les assemblez comme bon vous semble en temps réel. Vous pourrez par la suite déformer tout objet ou ensemble d'objets point par point ou en utilisant les outils disponibles (extrusion, contraction...). Bien que ce mode de travail puisse paraître quelque peu déroutant au premier abord, il s'avère fort pratique à l'usage, et le gain de temps est indéniable. En revanche, il ne permet pas l'élaboration de formes très complexes (genre Tour Eiffel, si vous voyez ce que je veux dire). Une forme terminée peut ensuite être "mappée", c'est-à-dire que vous pourrez appliquer n'importe quelle texture et habiller ainsi la forme en fil de fer, y compris avec des photos. L'étape finale consiste à animer l'ensemble en dotant chaque objet, chaque source de lumière et chaque caméra de mouvements précis. Tous les objets pouvant être attachés ensemble selon une hiérarchie donnée et pouvant pivoter selon un point donné, la création de membres articulés ne pose pas le moindre problème. Bien entendu, les effets visuels comme les zooms, les rotations, les modifications d'éclairage, etc., sont inclus dans Caligari24.

Au niveau du rendu, le programme ne travaille pas en "ray tracing" mais en méthode de Phong et de Gouraud. Les effets de reflets ne sont donc pas générés. En contrepartie, le calcul va jusqu'à vingt fois plus vite que le ray tracing pour un résultat relativement proche. Les images finales sont en 24 bits (16 millions de couleurs) et peuvent être sauvées au format IFF, IFF24 et CDTF.

Pour un prix de 1 590 francs TTC en version française, Caligari devient le premier soft d'images de synthèse abordable. Caligari24 n'en reste pas moins un outil semi-professionnel qui enchantera les utilisateurs.

LORD CASQUE NOIR

L'interface "tout 3D" de Caligari offre une rapidité de développement accrue et permet l'obtention immédiate d'un aperçu de la scène finale. Le système de hiérarchie et de pivots permet le maniement d'objets complexes à plusieurs degrés de liberté.



Un exemple de rendu selon la méthode Phong. Elle offre un excellent rendu, mais interdit le calcul de reflets. En revanche, cette méthode se montre jusqu'à vingt fois plus rapide que le calcul en lancé de rayon (ray tracing).

Virtual Reality

EXPO 94

Le mois dernier, Derek de la Fuente, notre correspondant en Angleterre, s'est rendu au salon de la réalité virtuelle de Londres. La fine fleur des éditeurs, créateurs et fabricants était au rendez-vous pour présenter ses nouveaux produits.

Créé par l'université de Pennsylvanie, Jack est un environnement permettant de générer et diriger des personnages sur les applications des Silicon Graphics rapides (Indigo, Crimson, Onyx). Permettant le mouvement de personnages 3D en temps réel, Jack est composé de 88 jointures qui s'articulent de façon réaliste. La colonne vertébrale est formée de 17 segments, et 16 modèles de mains sont disponibles. Jack, qui est composé de 70 000 polygones, peut être affiché avec différentes définitions, au moyen de la technologie Peabody. Du "simple" personnage carré rappelant le vidéoclip, au personnage lissé, habillé de vêtements mappés, tout est envisageable. Au moyen de menus de configuration ou de scripts, on peut agir sur le look du personnage en suivant les règles d'anthropométrie. Naturellement, les personnages peuvent intervenir directement dans un environnement 3D, puisqu'il s'agit de temps réel et non pas de précalcul. Très intéressant pour les simulations mettant en relation personnages et objets, Jack dispose de 6 degrés de liberté.

Les personnages peuvent être plus ou moins réalistes.

Le fait de correspondre à des caractères anthropométriques précis permet de tester, de façon très réaliste, du matériel utilisé en "réel" par des humains, comme ici le réglage d'un siège de voiture. Notez là la fenêtre en haut à gauche dans laquelle s'affiche ce que "voit" le personnage. Naturellement, le cône de visée correspond à celui d'un œil humain.



L'éditeur Vivid se lance dans la réalité virtuelle avec une attraction assez amusante appelée NHL HHOF. Vous voyez, même le nom est amusant. Sous cette appellation barbare se cache une simulation de hockey sur glace. L'utilisateur y joue le rôle du goal et pour cela, prend place dans une cabine qui analyse ses mouvement. A l'écran, on voit le terrain et grâce à un système de digitalisation et d'incrustation, le participant se voit à l'écran. Présenté en avant-première à Toronto, cette simulation de hockey devrait tourner aux États-Unis dans différents salons et parcs d'attractions. Verra-t-on le NHL HHOF en France ? Entre nous, il y a peu d'espoir car le hockey sur glace n'est pas vraiment un sport nationnal.

Simulis est une jeune société française qui s'est spécialisée dans le développement et la distribution de logiciels et matériels destinés à fonctionner dans un environnement virtuel. Outre un casque d'immersion qu'ils sont en train de peaufiner, et dont nous vous reparlerons ultérieurement, ce sont eux qui distribuent le logiciel Vream de Vream Inc. Destiné à créer des démonstrations ou des applications de réalité virtuelle, Vream a l'immense avantage de fonctionner sur une configuration PC standard (386 ou 486 VGA disposant de 4 Mo de RAM). Fort de tous les outils nécessaires à l'aboutissement d'un projet, Vream est articulé en plusieurs modules permettant de créer son monde au moyen d'un éditeur 3D, mais aussi de définir différents attributs pour les objets créés. On peut ainsi agir sur la couleur, le son, la rotation, le poids ou encore l'élasticité. Afin de parfaire l'interactivité, des conditions et réponses peuvent être assignées aux mêmes objets : toucher, pousser, tirer, etc. Enfin, des paramètres destinés à configurer l'environnement permettent de parachever le "monde" créé. En plus de commandes se faisant par menu, le logiciel dispose de son propre langage de programmation permettant de réaliser des scripts, sauvegardés en mode "texte". L'affichage, en VGA, pourra sembler un peu simplet si on le compare aux jeux les plus récents, mais ne perdez pas de vue qu'ici, il s'agit de temps réel, et non pas de précalculs. Lorsqu'on dispose d'une machine un peu plus rapide, ou bien si la vitesse n'est pas nécessaire au bon déroulement du voyage virtuel, on peut améliorer l'affichage en rajoutant des textures mappées ou même générer des images stéréo. Le logiciel, qui accepte les interfaces courantes (souris, joysticks, écrans), est également prévu pour fonctionner avec des interfaces plus sophistiquées, telles que casques d'immersion 3D, gants, etc. En tout, 6 degrés de liberté peuvent être gérés.



Vream est distribué par Simulis, 35, rue des Chantiers, 78000 Versailles. Tél. : (33-1) 47 72 79 46.



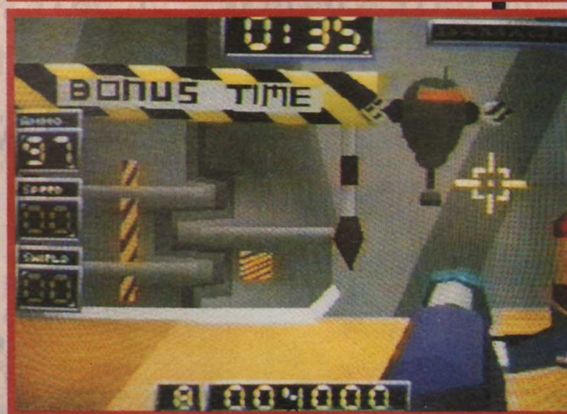
Regardez bien cette image, elle n'existe pas. Pourtant, pas d'autre moyen que de tricher si l'on souhaite représenter ce logiciel de l'université de York, permettant la manipulation des molécules, au moyen d'un casque d'immersion.

Vous connaissez la pub télé qui consiste à présenter un nouveau téléviseur offrant une qualité d'image supérieure à celle de votre poste, qualité que vous ne pouvez bien entendu pas évaluer puisque votre poste est justement moins performant. Débile, non ? La réalité virtuelle souffre des mêmes paradoxes lorsqu'elle tente de se montrer dans des média "non virtuels", ce qui oblige les professionnels de la communication à inventer de nouveaux moyens de représentation. Lorsqu'un magazine présente une photo extraite d'un film pour représenter un film, il est implicite qu'au cinéma, "ça bouge". On ne prend plus la peine de le souligner car tout le monde est allé au cinéma. La réalité virtuelle, en revanche, est un concept totalement nouveau auquel monsieur tout le monde n'est pas habitué, aussi faut il monter d'un cran dans le sous-entendu. En réalité virtuelle, on ne montre plus le résultat final, mais une image "donnant l'idée" de ce que sera ce résultat. On pourrait appeler ça une "méta-métaphore". Mine de rien, cette complexification du langage de l'image est une progression qui va amener notre société à manier des concepts encore plus fins. Jankelevitch a écrit : "La carte n'est pas le territoire." Avec la réalité virtuelle, la réflexion est encore plus juste. Méta-juste ?

LA NUIT DU CHASSEUR







Peu connu en France, l'éditeur Virtuality, dont les locaux de Leicester abritent près de 70 personnes, s'apprête à faire une entrée remarquée dans le monde de l'arcade virtuelle avec son système 2000. Même si d'autres acteurs du marché, et non des moindres (Sony, Sega, Nintendo, etc.) travaillent dans la même direction, Virtuality a une longueur d'avance : d'ores et déjà, logiciels et matériels sont au point. Du reste, Vrtuality vient de passer des accords avec Sega et Universal Studio, ce qui devrait leur permettre de mener à bien de nombreux projets. Parmi ceux-ci, Zone Hunter, dont la sortie est imminente, s'annonce grandiose. Conçu à partir d'une plate-forme PC CD-ROM, et non pas à base d'Amiga comme c'était le cas avec la première génération de bornes d'arcade, Zone Hunter dispose d'un affichage d'excellente qualité. L'image, qui utilise le dernier cri en matière de mapping de texture, est rehaussée par une une bande son en 32 voix digitalisées. Cent pour cent action, ce jeu permet au participant de diriger un robot qui évolue dans différents décors urbains infestés de robots adverses. Utilisant le principe de l'immersion totale, Zone Hunter utilise un casque de visualisation. Quand le verra-t-on en France ? On ne sait pas, mais pourvu que ce soit rapidement !





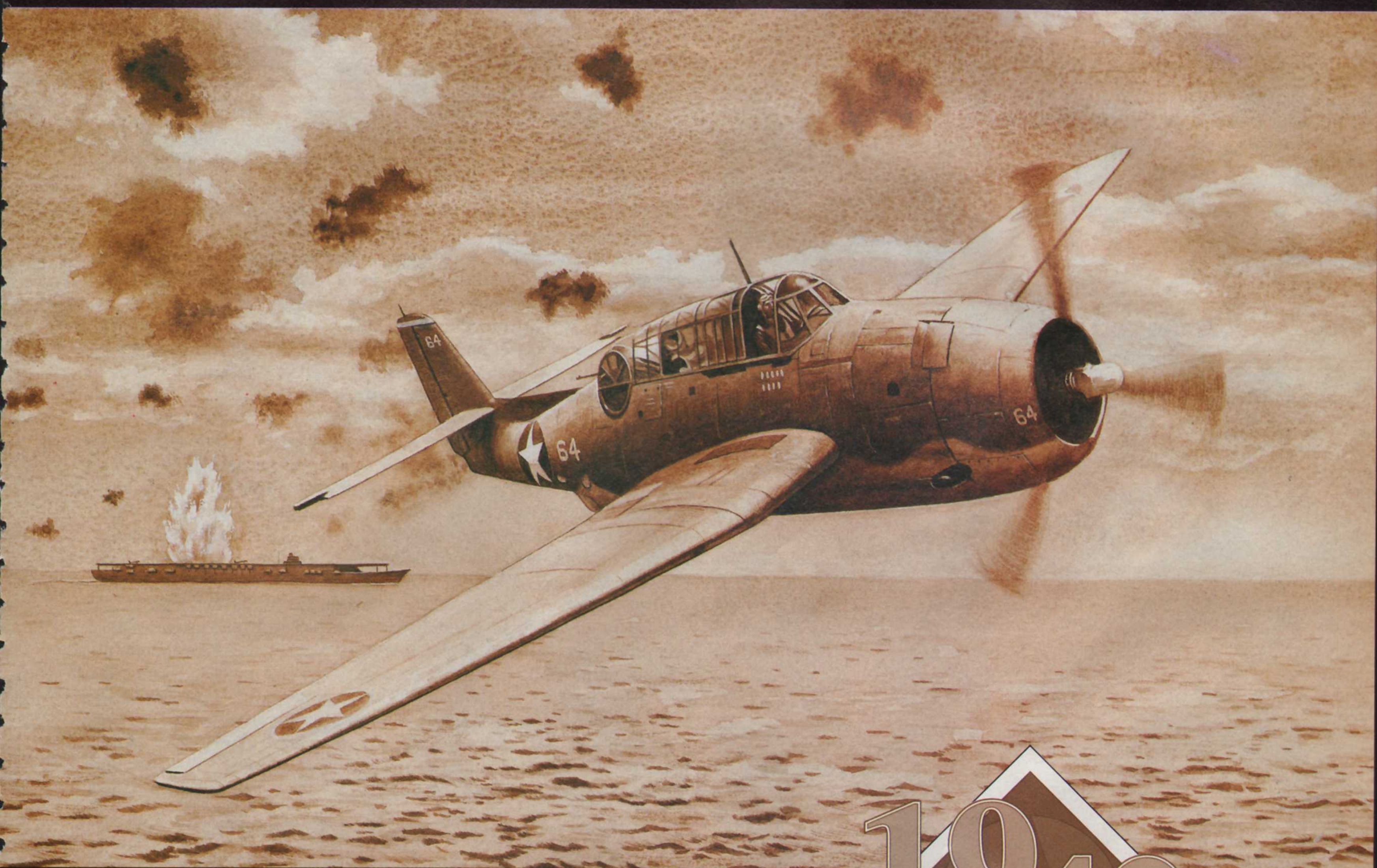
STATION DE TRAVAIL



Basé à Santa Clara, Kubota est le constructeur des stations de travail Denali, utilisées dans l'imagerie médicale, la simulation, etc. Architecturées autour de processeurs Alpha AXP utilisant la technologie DEC, les Denali viennent de bénéficier d'une version spécifique du logiciel Worldtoolkit de Sense8 dont nous vous parlions dernièrement. Voici l'occasion de découvrir une machine sidérante, qu'on ne verra pas tout de suite débarquer dans nos foyers, mais il n'est pas interdit de rêver. Grâce à l'ajout de modules TEM (Transform Engines Modules), l'engin est évolutif. Partant d'une configuration de base, on peut rajouter des cartes spécifiques dédiées au calcul des sphères, à l'antialising, au mapping, etc. Disposant d'un affichage de 1024 x 1024 en 48 bits (24 bits double buffer), le modèle 500 de la gamme peut calculer 1 million de polygones par seconde. Pour le prix, les polygones en questions sont naturellement traités en temps réel par algorithmes de Gouraud. Si l'on se contente de vecteurs, la vitesse monte à 2 millions de pixels par seconde. Côté transfert, on bénéficie, pour des images 8 bits, d'un confortable 65 millions de pixels par seconde. C'est bien gentil, mais pourquoi vous faire baver ? Simplement parce qu'en informatique, la technologie de pointe d'aujourd'hui est l'ordinateur personnel de demain et que du coup, on peut envisager l'avenir avec sérénité. En moins de dix ans, et pour le même prix en proportion, on est passé de 16 couleurs à 16 millions et de 64 Ko de RAM à 32 Mo.

En 1942, dans le Pacifique Sud, seuls les pilotes les plus courageux et les plus expérimentés pouvaient faire carrière sur un porte-avions.

REJOIGNEZ-LES.



POUR COMPATIBLES IBM PC

MICROPROSE

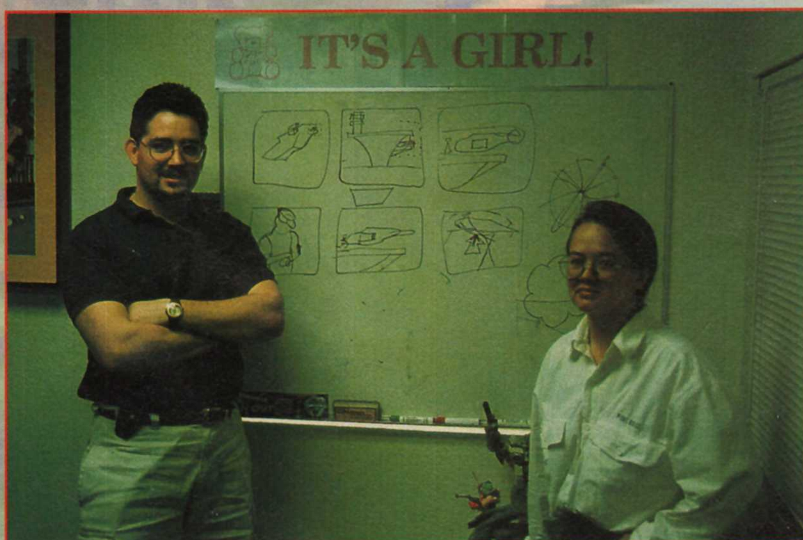
WESTWOOD STUDIOS LES DIEUX DU JEU



Quand on voit le matériel dont disposent Paul Mudra (directeur du son) et Frank Klepacki (direction musicale et composition), on ne s'étonne plus de la qualité sonore des jeux Westwood.

Il y a 50 ans, c'était à peine une voie ferrée en plein milieu du désert : maintenant, on y trouve Las Vegas que certains qualifient de "casino du monde", l'une des villes qui connaissent le plus fort taux de croissance : chaque mois, 5 000 personnes s'y installent, dans l'espoir d'une meilleure vie. Bien sûr, cette croissance est largement soutenue, même indirectement, par un réseau hôtelier gigantesque abritant des milliers de touristes qui viennent jouer et profiter des loisirs qu'offre la ville. Bien loin des néons et des lumières des casinos, on trouve à Las Vegas un autre genre d'industrie de loisirs. Westwood Studios a été fondé en 1985 par Brett Sperry et Louis Castle, qui ont tous deux grandi à Las Vegas. Westwood peut paraître ridicule en comparaison du Caesar's Palace, mais avec le succès de ses produits, elle n'en connaît pas moins une croissance étonnante, à l'égal de sa ville d'origine. A tel point que Virgin Games s'en est porté acquéreur au cours de l'été 1992. Depuis, Westwood a pu bénéficier des structures marketing et commerciales de Virgin, et a même acquis de nouveaux systèmes de développement. Le personnel s'est accru en un an, passant de 45 à 70 : 20 graphistes, 10 programmeurs, 10 testeurs, une équipe de design de 5 personnes, 4 spécialistes audio, des producteurs, le support technique, l'administration générale... A eux seuls, ils utilisent 80 stations de travail et un réseau PC de 30 Go (en remplacement d'un réseau Appletalk de 30 Mo). En fait, il semblerait qu'ils aient besoin de 3 Go supplémentaires par mois, et à terme, d'un second serveur de réseau. Enfin, soit dit en passant, ils vont s'équiper de 7 Pentiums (voire 10) qui ne serviront qu'à calculer les images de synthèse de 3D Studio. Tous ces chiffres parlent d'eux-mêmes : Westwood est en train de devenir gros, très gros... Et on va se voir arrosé de produits plus fantastiques les uns que les autres, en témoignent les trois petits, tout petits projets de rien du tout que nous vous présentons. Et ça, c'est quand même plus fiable qu'un jackpot, non ?

Andrew Burgess



Aaron Powell et Eydie Laramore, respectivement producteur-graphiste et concepteur de Command & Conquer 2, nous préparent l'équivalent de Dune 2 sous 3D Studio !

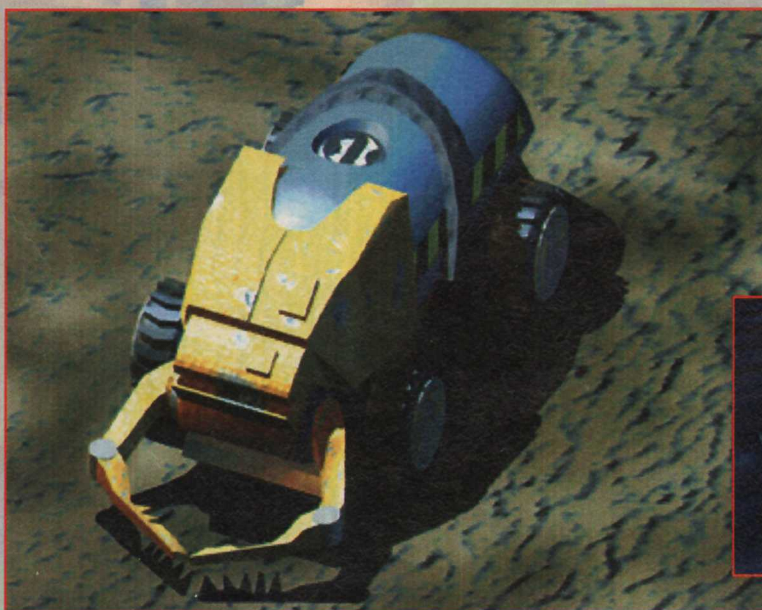

Comme un îlot surréaliste en plein désert, Las Végas ville du jeu et de la démesure.

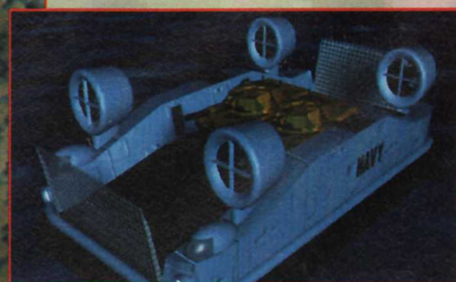


Command & Conquer 2 sera le premier jeu CD Westwood (une version floppy ultérieure est néanmoins envisagée). Ce jeu mêle aventure-action et simulation stratégique, avec un concept très proche de celui de Dune 2 (le même moteur de jeu amélioré est utilisé), et une intelligence artificielle ennemie très développée. On y dirige une petite force armée au cours de 20 missions où il faudra adapter ses tactiques et son approche stratégique (construction de bases, gestion des ressources, destruction des ennemis) aux différents terrains et conditions climatiques. L'évolution du jeu traduit la progression chronologique, puisqu'on passera petit à petit d'un monde contemporain à un univers futuriste délirant. Tout se passe par l'intermédiaire d'un terminal informatique : on y donne les ordres, on y visualise les situations, on y consulte les rapports, on y reçoit les communications verbales des troupes... Chaque mission sera présentée par une courte séquence animée. L'écran de jeu présente l'action dans une perspective de 3/4 peuplée d'une large gamme de véhicules, des chars d'assaut aux hélicoptères, en passant par les appareils aériens. Tous les objets ont été modélisés puis réduits en 48x48 pixels (en comparaison, ceux de Dune II n'en faisaient que 16x16) avec des mouvements dans 32 directions. Environ 90 % des graphismes ont été créés sous 3D Studio (le reste sous Deluxe Paint Animator) en haute résolution avant d'être compressés en format 320X200. Pour Command & Conquer 2, Westwood entame une nouvelle étape, puisque les intros animées des missions comporteront de la vidéo. Pour l'une de ces séquences où l'on voit des marines courir vers un hélicoptère, Aaron Powell s'est filmé lui-même en train de courir sur place dans son propre salon ! Le personnage a ensuite été dupliqué, détouré puis intégré dans un décor en 3D. "Je voulais établir l'ambiance de chaque mission avec davantage de vues cinématiques, sans devoir pour autant tourner de longues séquences vidéo. La technique que nous avons utilisée est très efficace et en même temps très rapide. La vidéo nous ouvre de nouveaux horizons intéressants." Command & Conquer 2 a été optimisé de façon à tourner en 15 images/seconde sur un 486 standard équipé d'un lecteur CD-Rom double vitesse.

COMMAND & CONQUER II

COMMAND & CONQUER 2
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : AOÛT/SEPTEMBRE
CONCEPTION : EYDIE LARAMORE
PRODUCTION & GRAPHISME : AARON POWELL





Fables & Fiends III
Malcom's Revenge



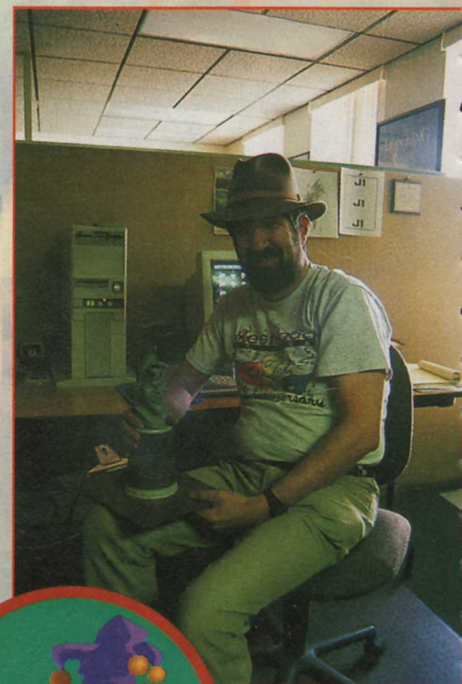




**FABLES & FIENDS III
MALCOM'S REVENGE
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 1995
PRODUCTION & CONCEPTION/ECRITURE : RICK GUSH
GRAPHISME & STORYBOARD : JACK MARTIN
MALCOM : JERRY MOORE
PROGRAMMATION : MIKE LEGG & MIKE GRAYFORD**

Alors que de nombreux aventuriers doivent encore errer dans Fables & Fiends II, Hand of Fate, Westwood a déjà commencé la production de Kyran... Fables & Fiends III titré la "Vengeance de Malcom". Il semblerait que ce dernier –qui était, rappelons-le au passage, le grand méchant dans Fables & Fiends, Legend of Kyrandia – n'est pas le meurtrier présumé du roi et de la reine de Kyrandia. Il a été injustement accusé, et les décès des souverains étaient en fait purement accidentels. Bref, victime et incompris, il s'est mis en tête de se venger de tous ceux qui lui ont nui. De toute évidence, c'est lui la star, le héros de Kyrandia 3 (oh, et puis zut... on a toujours dit Kyrandia 1, 2, etc. : on va continuer). Le personnage a donc gagné en profondeur dans ce troisième volet, pour faciliter l'identification. On y rencontre plusieurs membres de sa famille : maman & papa, les tantes et oncles, de lointains cousins... Une famille on ne peut plus loufoque... Kyrandia 3, contrairement à ses prédécesseurs, comporte un système de points tout à fait original : on en gagne un peu quand on résout les énigmes et beaucoup quand on est méchant, on en perd quand on est gentil ! Ce troisième épisode est aussi beaucoup plus difficile, car peu d'indices sont donnés au cours de l'aventure, comportant de nombreux rebondissements et retournements de situation. Le scénario est divisé en six chapitres qui se déroulent dans différents lieux : la capitale de Kyrandia, Cat Island, Fish World, Underworld... Au total, on aura







Jerry Moore, graphiste sur Kyrandia 3 avec la statuette en argile de Malcom.

Mike Grayford et Mike Legg, programmeurs de Kyrandia 3



droit à plus de 90 scènes différentes (25 uniquement pour la ville de Kyrandia, 26 pour Cat Island) où il faudra accomplir des tâches souvent utiles, mais parfois complètement débiles (un peu comme dans Sam & Max). Tous les décors ont été dessinés en haute résolution avec 3D Studio, après la conception du storyboard et des esquisses par Jack Martin (C'est dimanche, bon dimanche !). Les graphistes ont été travaillés à main levée à partir de ces croquis. Tous les personnages ont d'abord été dessinés en 2D avec Deluxe Paint Animator, puis intégrés dans les décors 3D. Ils ont entre-temps gagné en échelle : le sprite de Malcom dans Kyrandia 3 est presque deux fois plus grand que celui de Zanthia dans Kyrandia 2 (qui faisait déjà 48 bons pixels de hauteur). De même, le nombre d'animations a été doublé par rapport à Kyrandia 2. L'interface a également subi des modifications pour supporter les graphismes plein écran : il apparaît et disparaît selon le positionnement du curseur. Laissons le dernier mot à Jerry Moor, qui a créé les différentes incarnations de Malcom dont un modèle en argile : "Je voulais le rendre plus cartoon, moins sévère, et même plus sympathique. Mais il peut être vraiment méchant, machiavélique et véritablement dangereux."









WESTWOOD STUDIOS
LES DIEUX DU JEU

LANDS OF LORE II

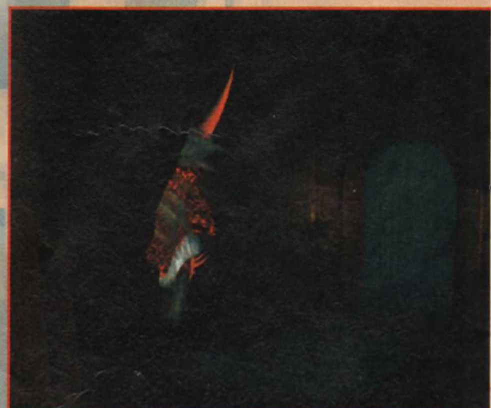


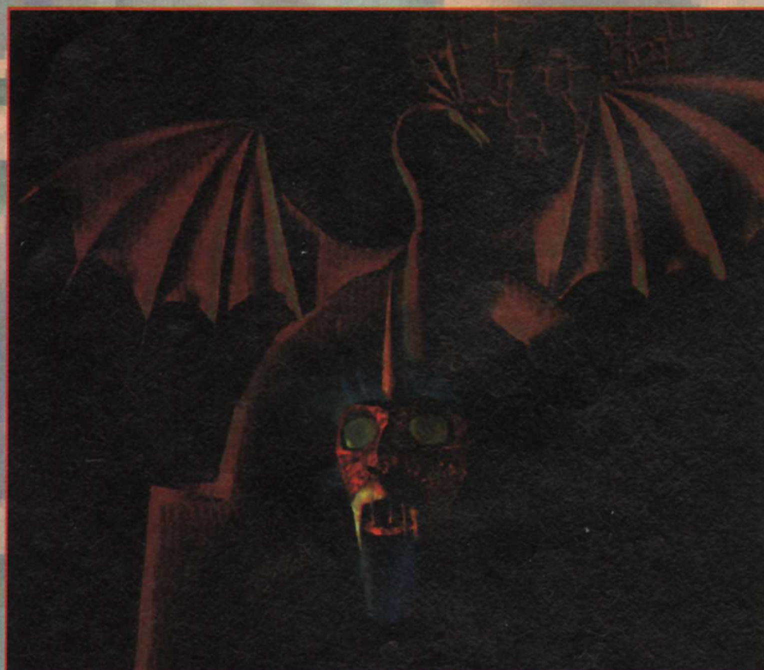
LANDS OF LORE II
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : NOËL 1994
GRAPHISME DES DÉCORS :
RICK PARKS
GRAPHISME
DES PERSONNAGES :
ELIE ARABIAN













Bien que prévu avant Fables & Fiends III, Lands of Lore II est en fait beaucoup moins avancé. A l'heure actuelle, Westwood a à peine défini les caractéristiques du jeu : l'aspect visuel sera encore plus accentué (merci 3D Studio !), l'action sera plus intense et les personnages et les monstres seront plus impressionnants. Le scénario, quant à lui, n'a pas encore été travaillé. Néanmoins, les graphistes ont commencé les premières ébauches de décors et de personnages qui sont véritablement époustouflants. Allez, on rentre la langue, on respire, on se calme... et on prend son mal en patience. On va en profiter pour lire la petite interview de Philip W. Gorrow, le designer de ce méga-super-hit en puissance.

Interview de Philip W. Gorrow, designer et producteur de LOL II

PAR DEREK DE LA FUENTE



Qu'allez-vous améliorer sur Lands of Lore 2 ?

Nous avons d'abord changé le mode de déplacement qui ne permettait de tourner qu'à 90°. Dans Lands of Lore 2, les déplacements se feront à 360°, de façon fluide, sans restriction de pas. Cette fluidité fonctionne également avec les changements de niveaux. Auparavant, dès que vous descendiez ou montiez un escalier, la transition se faisait de façon artificielle, avec une coupure. Maintenant, vous verrez défiler les marches sous vos pieds. Nous nous employons également à mettre en œuvre une intelligence artificielle plus développée pour les monstres, qui auront des réactions plus réalistes, plus "humaines". Quand vous rencontrerez un groupe de Barbares, chacun d'eux sera animé différemment selon son comportement. À partir d'une gamme de quinze animations établies pour chaque type de monstre, on en créera d'autres pour chaque individu. Vous pouvez, par exemple, rencontrer un premier Barbare qui attaque avec un arc et des flèches, et que vous vaincrez en le faisant tomber dans une trappe. Le second Barbare sera plus intelligent et sautera par dessus ce piège. Nous essayons, en effet, d'améliorer le réalisme. Enfin, tout ce que vous verrez dans le jeu sera en "3D rendered". L'aspect visuel a été considérablement amélioré, de la texture des murs que vous croiserez aux conditions atmosphériques.

Quelle méthode utilisez-vous pour écrire un jeu ?

La première chose que nous faisons est de définir les grandes séquences du jeu. Nos designers planchent alors sur le concept global. Nous commençons ensuite la réalisation des niveaux et des animations. L'environnement sonore vient à la fin, car nous attendons que l'animation soit finalisée pour synchroniser les bruitages. Sur Lands of Lore 2, nous sommes actuellement deux designers, trois programmeurs et environ sept graphistes.

La résolution d'écrans que vous utilisez est un standard. Comment avez-vous fait pour les rendre encore plus impressionnants ?

C'est surtout grâce aux améliorations des softs de graphismes mêmes. 3D Studio et de nombreux autres programmes peuvent faire de l'anti-alising (lissage des contours) pour rendre les graphismes moins "carrés". Cet affinement des contours donne l'impression d'une résolution plus fine, mais ce n'est pas le cas ! Nous avons également utilisé une technologie interne sur la vidéo pour limiter le nombre de couleurs, tout en conservant une qualité raisonnable.

Utilisez-vous des scénaristes professionnels ? Où en êtes-vous du scénario de Lands of Lore 2 ?

Nous disposons généralement d'un ou deux designers qui sont de véritables conteurs. Personnellement, je suis chargé de celui de Lands of Lore 2. Dans Lands of Lore (1), vous deviez vaincre Scotia et détruire l'artefact qu'elle utilise pour changer d'apparence. Cet artefact a été fabriqué par une ancienne civilisation désormais disparue. Personne ne sait pourquoi ces "anciens" se sont volatilisés, hormis le Drorical. Dans Lands of Lore 2, ce dernier, qui a le pouvoir de voir le passé et l'avenir, voit une sombre menace planer sur l'univers. Comme il n'a pas le droit de changer le cours des événements, il envoie son champion incarné par le joueur, sauver le monde. Le jeu se déroule sur une zone appelée Qlike Jungle, à l'intérieur des terres. Nous sommes actuellement en train de développer les quatre races existantes : culture, attributs, traits, etc.

Avez-vous effectué des modifications au niveau de l'interface ?

On ne dirige plus qu'un seul personnage, et l'interface a été modifiée en conséquence. Nous avons opté pour un jeu avec un personnage unique pour différentes raisons. C'est d'abord plus facile de s'identifier à un seul personnage, on n'a moins l'impression d'être un hydre à plusieurs têtes. Ensuite et surtout, nous avons voulu développer l'univers de jeu, les interactions du joueur face à celui-ci, et si nous avons limité le nombre de voix des acteurs-joueurs, nous pouvons en revanche les réinjecter dans les personnages-non-joueurs.

Westwood est très respecté, mais tout le monde s'est accordé à dire que vous auriez pu innover sur Kyrandia qui est resté très aseptisé. Qu'en pensez-vous ?

C'est vrai, je suis d'accord, mais c'était tout à fait volontaire. Kyrandia était un conte comme vous pouvez en lire dans des livres, où il y a quelques règles à respecter. Sur Lands of Lore 2, au contraire, l'ambiance est plus adulte, et accompagnée de plus d'actions, de morts...

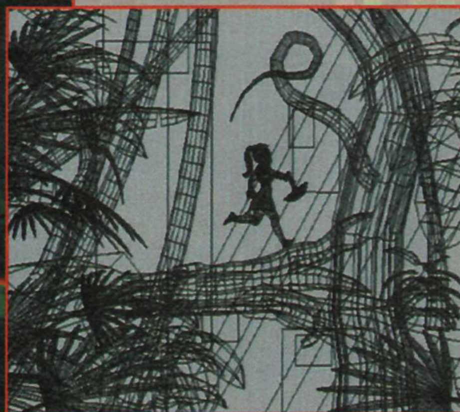
Pensez-vous que les producteurs favorisent plutôt l'aspect technique des jeux au détriment de leur intérêt ?

C'est également vrai. Il y a eu quelques jeux importants récemment, qui étaient impressionnants techniquement, mais qui manquaient totalement de gameplay. Brett Sperry et moi-même considérons que le gameplay est essentiel. En fait, une fois que vous avez une bonne histoire, il n'y a pas de raison pour que ce soit moche.

Quelle particularité offrira Lands of Lore 2 par rapport aux jeux du même genre ?

Je pense que les principaux atouts du jeu sont le scénario, très fouillé, et l'univers que nous avons essayé de développer et de rendre réaliste. L'une des principales critiques adressées aux jeux de rôle, est qu'on peut y trouver de multiples races, nains, elfes, etc., mais qui ne se répercutent pas vraiment dans le jeu. C'est pourqioi nous insistons sur les quatre races de Lands of Lore 2. Nous voulons établir la différence entre elles, nous voulons développer certains aspects souvent ignorés dans les autres jeux de rôle. Nous voulons faire un vrai monde où l'on vit vraiment une aventure épique. Notre univers de jeu est fait de blanc et de noir, de bien et de mal... Nous voulons montrer toutes les faces de la vie.





Psygnosis

LA DÉFERLANTE

Psygnosis est décidément très actif, puisque les nouveaux titres et projets ne cessent de déferler. Récemment, lors d'une conférence de presse, pas moins de dix titres ont été annoncés, certains très avancés, d'autres moins. Et ce pour tous les goûts : aventure, rôle, arcade... Nous vous en présentons quatre, ceux qui vont sortir incessamment sous peu.

DEREK DELA FUENTE

Innocent Until Caught 2

STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE

Psygnosis a sorti, il y a presque quatre mois, son premier jeu d'aventure graphique sur Amiga et PC : Innocent Until Caught. L'équipe de développement du jeu, Divide by Zero, prépare actuellement la suite. Innocent Until Caught 2 présente de nombreuses nouveautés tenant compte des différentes remarques que Divide by Zero a reçues à propos du premier volet. Le héros, Jack T. Ladd, un macho misogyne, sera désormais accompagné d'une femme, Ysanne, qui déteste cordialement les hommes. Le joueur pourra incarner l'un ou l'autre personnage dont les actions influent sur celles de l'autre. Cela permet de vivre le scénario selon deux visions différentes. L'objectif d'Ysanne, par exemple, est de ramener Jack dans les quartiers généraux de la police militaire, tandis que Jack











devra tout faire pour lui échapper. Toutes les énigmes diffèrent selon le personnage, et peuvent être résolues de multiples manières. Si les personnages peuvent parfois être séparés, ils se retrouveront très vite et resteront généralement ensemble.

La grande difficulté pour Divide by Zero est de concevoir deux versions du scénario sans qu'aucune des actions des personnages ne se répète. Si les lieux restent les mêmes, l'interaction, les conversations... changent. Jack, le bandit, et Ysanne, la "chasseur de primes" ne voient pas franchement les choses de la même façon. Par exemple, un des passages du jeu place les deux personnages dans un casino où Jack est en train de gagner au poker. Ce qu'il ne sait pas, c'est que c'est grâce aux actions d'Ysanne. Jack croit donc être très intelligent. Ysanne, quant à elle, constate à quel point Jack est stupide, puisqu'en réalité c'est grâce à elle qu'il gagne. Cette vision féminine est un atout qui ne manquera pas d'enrichir le jeu. Le scénario se déroule de façon non linéaire, sur six planètes différentes où l'on doit accomplir un certain nombre de tâches. Les énigmes sont variées, impliquant la manipulation d'objets, mais les dialogues tiennent une place de choix. L'approche de Innocent Until Caught 2 est résolument "cinématographique", puisque la fin peut être heureuse ou non. L'interface a été améliorée, plus rapide et plus facile à utiliser. Dans Innocent Until Caught 1, on disposait d'un icône "œil" pour avoir un gros plan descriptif sur les objets : cette fonction est désormais intégrée dans l'interface par un simple pointer/cliquer directement à l'écran graphique. La manipulation des objets a également été améliorée. Le scénario est très développé, graphiquement beaucoup plus riche, et les animations des personnages ont gagné en finesse.

La croisade de Divide by Zero contre LucasArts, Sierra et Westwood réunis.

Andy Blazdell et Simon Lipowicz (respectivement designer/producteur/scénariste et programmeur de Innocent Until Caught 2) ont créé Divide by Zero en 1990, officialisant ainsi une collaboration qui a débuté en 1985. Ils ont écrit leur premier jeu, That's The Spirit, un jeu d'aventure graphique sur Spectrum, pour The Edge. Ils ont un grand respect pour LucasArts, dont ils pensent être très proches au niveau des idées, matériel et budget en moins. Andy pense que les éditeurs comme LucasArts ou Sierra ont un peu régressé au niveau de la créativité, et n'ont pas beaucoup innové en matière de jeux d'aventure, au cours de ces dernières années. De même que, selon Simon, Westwood et les autres "grosses structures" ne prennent pas beaucoup de risque. Divide By Zero tente au contraire d'explorer de nouvelles frontières (de l'espace infini) aussi bien au niveau des idées que du moteur de jeu (l'"Interspective") qui offrent aux joueurs plus d'interaction et de plaisir... à tort ou à raison, l'avenir nous le dira.



Andy Blazdell et Simon Lipowicz (respectivement designer/producteur/scénariste et programmeur de Innocent Until Caught 2), des mecs jeunes aux idées novatrices... costards-cravates à l'appui !





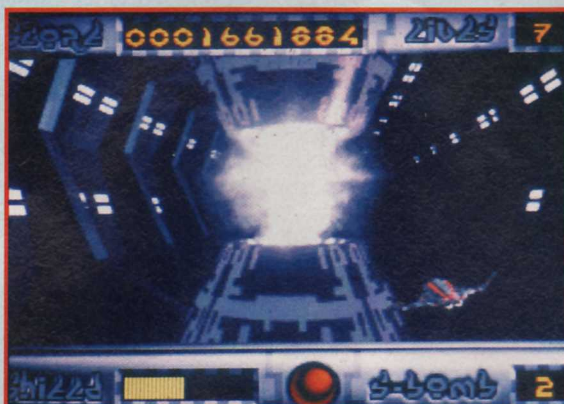


Megamorph

MEGAMORPH
STANDARD : PC CD-ROM, ÉVENTUELLEMENT 3DO
SORTIE PRÉVUE : DEBUT 95

Dans la série "le retour de la revanche de la suite", il y a quelque temps, nous vous avions présenté la suite de Microcosm appelée Scavenger 4. Il se trouve que, par ailleurs, une autre équipe de Psygnosis (les auteurs de Microcosm) planche sur une autre suite de Microcosm appelée cette fois-ci Megamorph. Si vous voulez mon humble avis, vu le succès de Microcosm – que personnellement je trouve discutable – on va en bouffer pendant quinze ans. Bref, Ayo Orimolye (programmeur) et Mike Haigh (graphiste et designer) continuent sur leur lancée. Megamorph est donc un jeu dans lequel on dirige un robot capable de se métamorphoser en divers engins. Pour ce faire, il devra traverser différents niveaux où il devra ramasser des bonus. Ce n'est décidément pas l'originalité qui les étouffe. Le concept est particulièrement recherché, puisque le jeu est composé de différentes séquences de jeu, à base de shoot-em-up : champ d'astéroïdes dans l'espace, forêt, eau, raffinerie, tunnels et égouts... Pour chaque niveau et métamorphe, des routines d'inertie spécifiques ont été implantées. L'essentiel du jeu, outre le fait de rester en vie, consiste à trouver et à ramasser d'énormes joyaux pour augmenter de puissance, et ce afin de pouvoir affronter le boss de fin (de mieux en mieux !). Megamorph exploite toutes les techniques utilisées dans Microcosm, en les améliorant.







Il promet donc d'être encore plus riche au niveau visuel et sonore (à défaut de l'être au niveau conceptuel). On aura donc droit à des décors animés en Full Motion, des séquences de films intermédiaires, de gigantesques boss de fin, une vue arrière et du cockpit. Les nouveautés comprennent : de nouveaux angles de caméras, des cibles au sol, des ennemis qui font partie du décor, des bonus plus variés, des sprites calculés et non dessinés, des décors plus variés, plus d'écrans et de sons digits, plus de sprites, et le plus impressionnant, le "morph" du robot entre les niveaux. Les armes sont beaucoup plus destructrices et doivent être utilisées intelligemment selon les ennemis (les dieux du moulin à café peuvent apparemment aller se coucher). Pour créer des graphismes impressionnants, l'utilisation de la Silicon Graphics a été optimisée. En "superposant" plusieurs animations, celles de l'avant et de l'arrière-plans, les sprites semblent vraiment faire partie du décor au lieu de paraître juste "posés dessus". Cette technique ajoute une nouvelle dimension au jeu. La Silicon permet aux graphistes de créer un monde virtuel visualisable sous tous les angles, angles qui sont en partie utilisés dans le jeu.
Megamorph paraît vraiment époustouflant au niveau technique. Reste encore à voir si l'intérêt du jeu ...

DERNIÈRE MINUTE

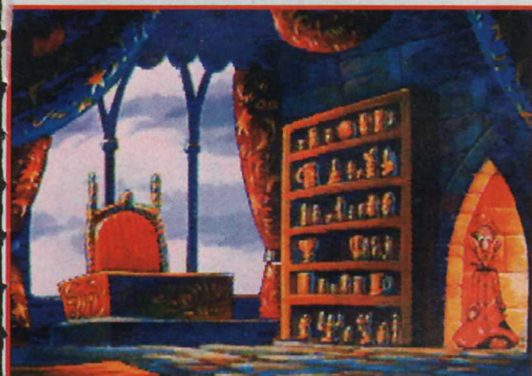
OU : IL N'Y AVAIT PLUS DE PLACE AILLEURS, ALORS ON A MIS CETTE PETITE NEWS ICI, MÊME SI CELA N'A RIEN À VOIR AVEC LE DOSSIER PSYGNOSIS.

Trois mois après son concurrent Atari, Commodore se voit obligé d'arrêter ses activités en France en fermant sa filiale. Le 18 avril à 11 heures, la liquidation judiciaire de la société était prononcée alors que la cessation de paiement n'avait été déclarée que quelques jours plus tôt. En pratique, Commodore France n'existera plus à partir de la mi-mai.
Alors, comme dit notre hommageur national Allgood, serions-nous orphelins de Commodore? Pas vraiment, puisque, d'après certaines infos, une nouvelle structure aurait été récemment mise sur pied par l'allemand Alvin Stumpf, l'ancien gourou d'Atari Europe dernièrement débauché par Commodore: c'est à Amiga Computer Europe que les revendeurs devront désormais s'adresser pour commander des machines.
Plus globalement, cette cessation d'activité s'inscrit dans la longue suite des déboires que Commodore connait depuis quelque temps (voir les News pour en savoir plus). Ce nouvel épisode vient confirmer un peu plus les rumeurs évoquant l'éventuel rachat de Commodore USA par un ou plusieurs géants (on parle de Sony ou de Hewlett Packard, intéressés par le chip AAA, et de Philips branché par la FMV). À suivre...



Discworld

STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE







Discworld est un jeu d'aventure graphique développé par des nouveaux venus, Teeny Weeny. Discworld est en fait, à la base, une série de romans "médiéval-fantastique" d'un célèbre écrivain anglo-saxon, Terry Prachett (illustre inconnu chez nous, mais bon...). Ce dernier a d'ailleurs suivi toutes les étapes du projet, et assisté à l'écriture du scénario qui reste top-secret-défense. On sait juste que ce ne sera pas linéraire et qu'il n'y aura pas d'énigmes impliquant l'utilisation des objets. D'ailleurs, paraît-il, il n'y a aucune manipulation d'objets, Teeny Weeny jugeant qu'un jeu d'aventure constitue avant tout un divertissement et non un test de Q.I. De même, si l'on bloque dans le jeu, l'intelligence artificielle du soft le détectera et donnera automatiquement des indices. L'histoire du jeu est complètement originale, et grâce à sa collaboration avec Terry Prachett, Teeny Weeny a



Discworld (suite)

pu mieux comprendre les mécanismes régissant l'univers et les personnages. Angela Sutherland de Teeny Weeny nous a assuré que Discworld plaira aussi bien à ceux qui ont lu les livres, qu'à ceux qui ne les connaissent pas (comme nous, les Frenchies). Techniquement, Discworld présente des graphismes très soignés, au look très cartoon, et emploie une interface très proche de celle des LucasArts. Mais Teeny Weeny reste encore très discret sur le jeu, et il faudra encore attendre un peu avant d'en savoir plus.





Terry Prachett, célébrissime écrivain anglo-saxon et illustre inconnu chez nous, il a collaboré avec Teeny Weeny à l'élaboration d'un scénario original pour le jeu.

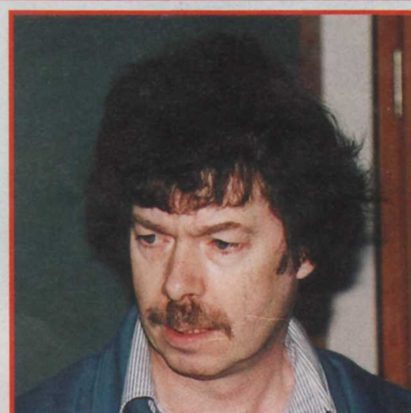
Ring Cycle

Nibelung Ring

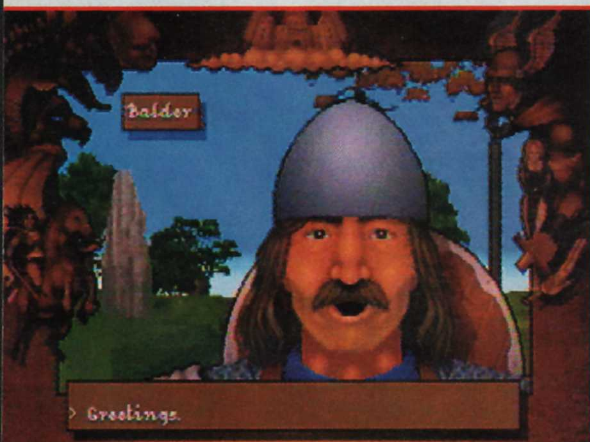
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Maelstrom, dirigé par Mike Singleton, ne chôme pas : Lords of Midnight pour Domark, Red Ghost pour Empire... et maintenant le premier volet d'une trilogie nommée Ring Cycle pour Psygnosis. Il s'agit d'un jeu de rôle fondé sur la mythologie nordique, d'après les opéras de Wagner. Hugh Binns, le designer du jeu, a fait beaucoup de recherches à ce sujet. Le Niebelungenlied (le conte des Nibelungs) raconte la quête du trésor des Nibellungs (une race de nains) par Siegfried, l'un des plus grands guerriers du monde. L'univers de jeu, à l'instar de la fascination que peut exercer la Terre du Milieu de Tolkien, constitue le principal atout du jeu, avec une intelligence artificielle très développée. Nibelung Ring est fait d'un mélange d'aventures et de combats épiques. Il y a neuf quêtes importantes dans le jeu, elles-mêmes comportant des sous-quêtes. Il existe de multiples façons d'accomplir une quête. Et tout se déroule en temps réel. La présentation du jeu est très originale, puisque l'on voyage par dragon mystique interposé, la perspective changeant pour s'adapter aux déplacements. Lors des combats, la présentation passe en vue subjective. Ring Cycle utilise la dernière technique Ray Scaping, qui permet d'obtenir des graphismes calculés et "ray-tracés". Ça laisse présager bien des émotions...





Mike Singleton, le boss de Maelstrom, se prépare à gagner le concours de la plus belle moustache. Tiens bon vieux, on est avec toi ! De son côté, Hugh Binns, le designer de Ring Cycle, a déjà remporté le concours de la plus belle Barbe de l'Année.







BATTLE ISLE 2

TITAN NET est de retour...

Titan Net a rassemblé ses forces pour tenter à nouveau de porter un coup décisif à la civilisation des Drullians. Les deux armées se sont regroupées et les phalanges d'acier sont face à face. L'ultime conflit va bientôt commencer. Mais cette fois-ci il n'y aura qu'un seul vainqueur...

Plus complexe, plus détaillé et plus étonnant encore que son prédécesseur, Battle Isle 2 est un jeu qui donne un nouveau sens au mot stratégie.

Vivez une expérience multimédia inédite dans un univers de science-fiction !





Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

- Jusqu'à 400 unités affichées simultanément à l'écran.
- 55 nouvelles unités entièrement différentes (blindés, navires, avions).
- Affichage détaillé en 3D de toutes les unités (images calculées en raytracing et graphismes vectoriels), avec des icônes en 2D.
- Construisez des bâtiments, des routes et des voies feerées, avec des milliers de types de terrain.
- Des cartes de combat en vue aérienne.
- Les conditions météorologiques sont prises en compte dans la simulation.
- Un scénario complet, agrémenté de séquences animées qui vous guident tout au long du jeu.
- Un mode d'attaque encore plus réaliste et rapide à base de graphismes vectoriels.
- Jusqu'à 7 joueurs simultanément.

DISPONIBLE SUR PC ET CD-ROM PC EN VERSION FRANCAISE





JOYSTICK - 90%

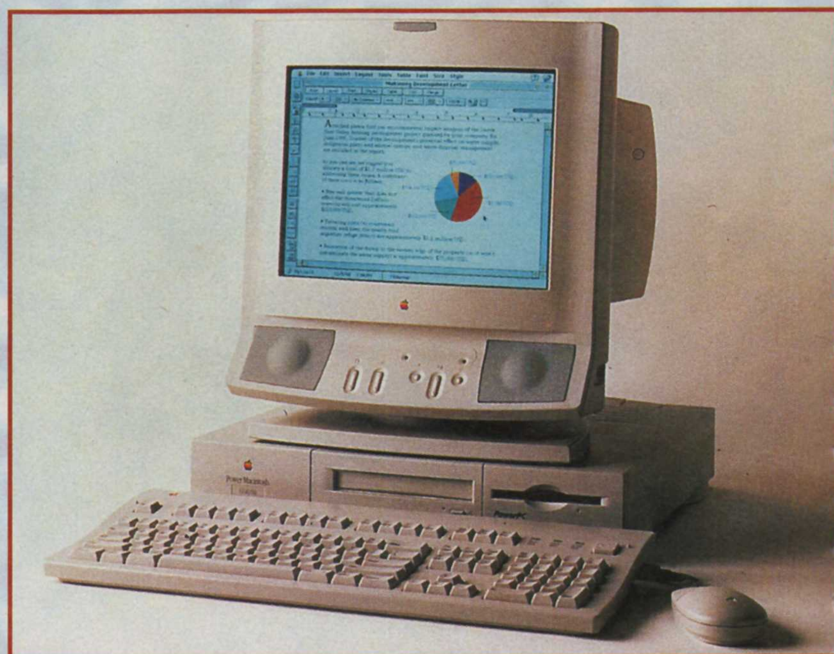
Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex - Tél : (1) 48.57.65.52

Fruit d'une longue collaboration entre IBM, Apple et Motorola, le nouveau processeur PowerPC est en passe de bouleverser le paysage de la micro-informatique. Quelles sont ses chances face au Pentium ?

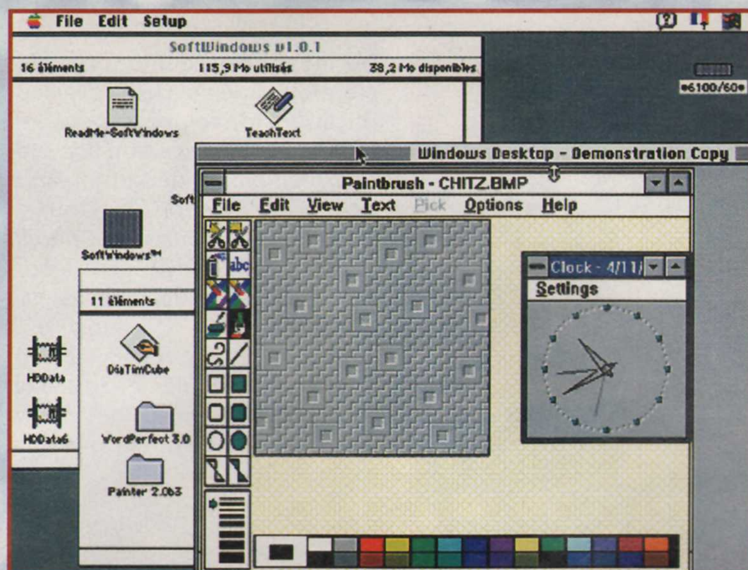
Va-t-il falloir changer de machine ?

Le goût du RISC

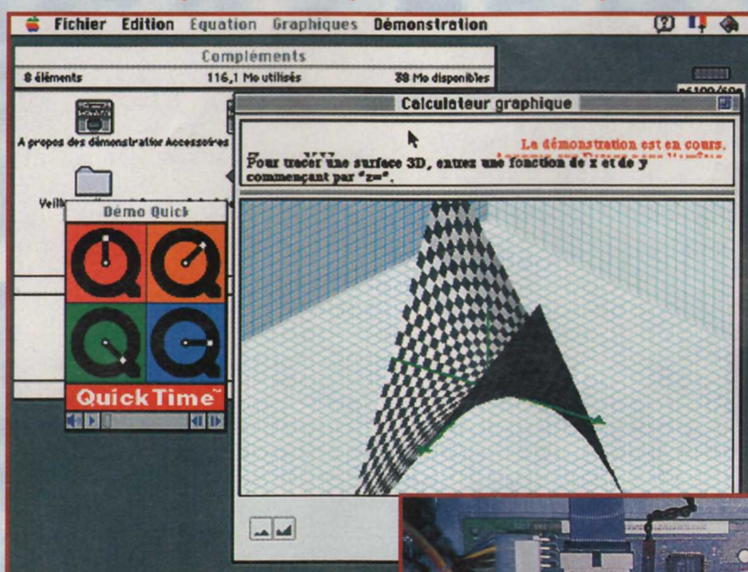
La réponse n'est malheureusement pas si simple. Mais prenons le temps de revenir en arrière. La micro-informatique a connu maintes révolutions durant sa relative jeunesse. Qu'il s'agisse du ZX81, de l'Apple 2, du Spectrum, du Macintosh ou encore de l'Amiga, ces machines ont su faire figure d'enfant prodigue pour qui possédait les moyens de se les payer. Depuis ? Une simple évolution exponentielle et constante qui n'impressionne plus personne. La cause est évidente : l'évolution de la micro passe par celle des processeurs qui les équipent ; or, voilà plus de sept ans que l'on nous ressert de nouvelles versions d'un processeur déjà existant. Certes, des sociétés comme Acorn et son incroyable Archimède (RISC) ont bien tenté de se frayer un chemin, mais que peut faire David contre les deux Goliath que sont Motorola et Intel ? Ce dernier a même poussé le vice jusqu'à nous présenter le 486DX2 comme un nouveau processeurs, alors qu'il s'agit ni plus ni moins d'un 486 tournant deux fois plus rapidement. Les performances croissent, mais la technologie s'essouffle. C'est alors qu'arrive le Pentium, un processeur à l'architecture nouvelle, compatible avec ses prédécesseurs. Sa puissance est obtenue au prix d'une consommation de courant élevée provoquant un dégagement de température problé-



matique. Intel a d'ores et déjà contourné cette difficulté, mais pourra-t-il maintenir longtemps cette compatibilité devant la demande de puissance sans cesse grandissante ? Toujours est-il qu'IBM, Apple et Motorola comptent bien mettre fin à cette suprématie avec l'annonce du PowerPC, un processeur résolument novateur. Au diable la compatibilité avec l'ancienne gamme de 68000, Motorola joue la carte de la technologie nouvelle, IBM en profite pour reprendre de l'autonomie face à Intel et Microsoft ; quant à Apple, il ne pouvait rêver mieux... Mais le risque est énorme et le pari audacieux. Quelles sont ses chances face au parc gigantesque des machines à base de processeurs Intel ? Va-t-il pouvoir s'implanter ? Ouvre-t-il de nouvelles portes ? Les programmes actuels tourneront-ils dessus ? Et puis, que vont devenir les constructeurs indépendants comme Commodore ou Atari ? "Qui ça ?". Ils paraissent subitement si petits que personne n'a pensé à évoquer leur sort.



L'émulation PC se fait via un programme nommé SoftWindows. Les routines de Windows ayant été recompilées en code natif, la puissance obtenue est équivalente à celle d'un PC à base de processeur 486SX !



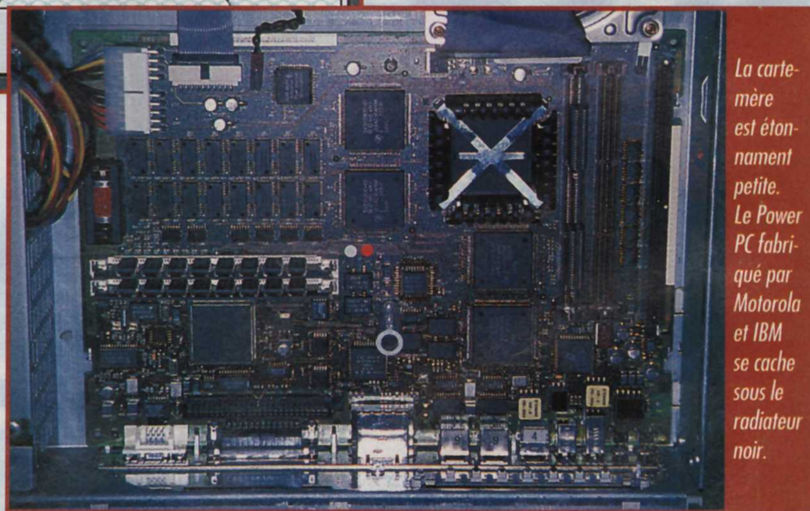
Ce programme génère des courbes mathématiques en temps réel. On peut ensuite les faire tourner sur elle-mêmes, zoomer... Spectaculaire !

LA PREMIERE BECANE A BASE DE POWERPC : LE POWER-MACINTOSH D'APPLE

Apple propose, dès ce mois-ci, trois modèles de Power Macintosh : le 6100, 7100 et 8100, équipées de PowerPC 601 d'une fréquence respective de 60, 66 et 80 Mhz. Le système d'exploitation n'est autre que le System 7.2, une version réécrite en code PowerPC. Pour notre part, nous avons pu tester la version 6100 et quelques programmes optimisés : Freehand, un logiciel de dessin vectoriel, Digi Morph et SoftWindows. Un seul mot vient alors à l'esprit : impressionnant ! Les logiciels non optimisés testés à la fois sur un Quadra 840 AV (le plus gros Mac) et sur PowerMac 6100 s'exécutent à vitesse équivalente. Rappelons quand même que ce dernier coûte plus de 35 000 francs contre 12 000 francs pour le PowerPC !!!. Par contre, le même programme, optimisé cette fois-ci, tourne jusqu'à quatre fois plus rapidement. Du délire !

La présence de SoftWindows, malheureusement livré uniquement avec des configurations plus onéreuses, nous a permis de tester l'émulation MS DOS 6.21 et Windows 3.1, au sein d'une fenêtre du System 7. Des programmes comme Word 2 fonctionnent parfaitement et la vitesse d'exécution correspond à celle d'un 486SX25. Le tout s'exécute en multi-tâche avec la possibilité d'échanges de données entre les applications des différents systèmes (couper/coller). La compatibilité DOS s'est en revanche révélée médiocre puisqu'aucun jeu n'a pu démarrer. Côté connectique, la machine reste somme toute classique avec une prise acceptant directement l'écran Multimédia d'Apple, les connecteurs claviers/souris et réseaux, les entrées et sorties sons... Bref, du classique.! Les slots internes restent la norme NuBus et peuvent ainsi accueillir les cartes d'extension Mac, sachant que les prochaines version de Power Macintosh laisseront tomber ce Bus au profit du PCI.

Apple nous propose donc les micro-ordinateurs les plus puissants du marché pour un prix d'entrée de gamme très attractif.

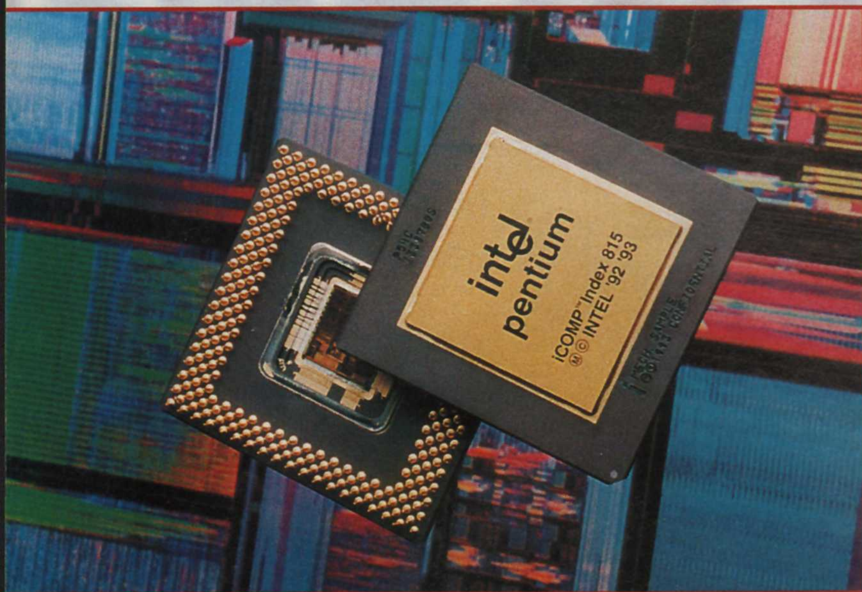


La carte-mère est étonnament petite. Le Power PC fabriqué par Motorola et IBM se cache sous le radiateur noir.

LA GAMME POWER MACINTOSH

MODELE	FRÉQUENCE D'HORLOGE	TAILLE DISQUE DUR	MÉMOIRE VIVE	LECTEUR CD	ÉMULATION PC	PRIX T.T.C.
PowerMacintosh 6100	60	160	8	Non	Non	15 000 F.
PowerMacintosh 6100 AV;	60	250	8	Oui	Non	20 000 F.
PowerMacintosh 6100	60	250	16	Non	Oui	22 500 F.
PowerMacintosh 7100	66	250	8	Non	Non	25 500 F.
PowerMacintosh 7100 AV	66	500	8	Oui	Non	35 000 F.
PowerMacintosh 7100	66	250	16	Non	Oui	30 000 F.
PowerMacintosh 8100	80	500	16	Oui	Non	45 000 F.
PowerMacintosh 8100 AV	80	500	16	Oui	Non	48 000 F.
PowerMacintosh 8100	80	500	16	Oui	Oui	46 000 F

LA GAMME AV COMPREND UNE CARTE VIDÉO D'ACQUISITION PAL, NTSC ET SECAM EN SUPPLÉMENT.



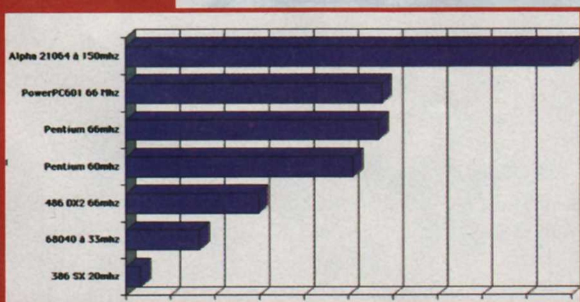
De même, son évolution ayant été prévue dès le départ, les applications développées sur PowerPC 601 devront en théorie profiter pleinement de la puissance des futurs PowerPC 603, 604..., sans qu'il soit pour autant nécessaire d'en modifier le code source. En guise de comparaison, un programme développé à l'époque sur 286 ou 68000 pour tourner sans problème sur 486 ou 60040, mais ne profite de la puissance de ces derniers que s'ils sont réécrits.

CISC CONTRE RISC
UN COMBAT INEGAL

En matière de processeur, il existe, pour l'heure, deux technologies distinctes : le CISC et le RISC. La première (Complex Instructions Set Computer), mise en œuvre dans les X86 et les 68000, est plus complexe que la seconde. La puce de silicium est difficile à concevoir, plus coûteuse à fabriquer, consomme plus de courant et chauffe facilement, ce qui, du coup, interdit son exploitation à haute fréquence d'horloge (le DX4 est le premier processeur CISC à approcher les 100 Mhz). Les instructions machines d'une puce CISC étant fort nombreuses, elles ne sont qu'en partie gravées sur le silicium, les autres étant générées par un microcode (un programme lui aussi inscrit sur une grande surface de la puce). Il en résulte une complexité accrue et une perte de temps au moment de la traduction des instructions.

Le RISC (Reduced Instructions Set Computer) s'appuie sur une architecture plus simple, éliminant la plupart des problèmes rencontrés en CISC. De par le nombre plus limité d'instructions, celles-ci peuvent être "gravées" en intégralité sur la puce, ce qui permet un gain de temps au moment de leur exécution. Les commandes en RISC sont effectivement moins nombreuses qu'en CISC, mais plus complètes. Le dessin de la puce étant plus élémentaire, le problème de surchauffe demeure moins important et les fréquences d'horloge peuvent être, a fortiori, plus grandes, comme en témoigne l'Alpha de DEC tournant à plus de 150 Mhz. Enfin, l'architecture RISC offre la possibilité de brancher plusieurs processeurs en parallèle.

Une exception néanmoins, celle concernant le Pentium (et le 486 en bien moindre mesure) à la technologie CRISC, mélange des deux techniques précédentes lui permettant de rester compatible à 100 % avec la gamme des i86.



CE QUI DISTINGUE LE POWERPC DU PENTIUM

Ces deux processeurs proposent une architecture dite "superscalaire". C'est-à-dire qu'il leur est possible d'exécuter jusqu'à trois instructions simultanément par cycle d'horloge (soit 3 x 100 Mhz par seconde = 300 millions d'instructions seconde, un peu moins pour le Pentium). A titre d'info, un 486 traite une instruction tous les deux ou trois cycles d'horloge. Si à fréquence égale, le Pentium se montre plus rapide pour traiter les nombres entiers, le PowerPC affiche de bien meilleurs résultats sur les nombres réels. En clair, les programmes basés sur des calculs mathématiques complexes tourneront plus vite sur PowerPC. Contrairement à son concurrent d'Intel, le PowerPC n'est pas freiné par le souci du maintien d'une quelconque compatibilité (avec la famille i86). L'ensemble de la puce peut donc livrer toute sa puissance.

FAUT-IL CHANGER DE MACHINE ?

La réponse est sans contestation possible un grand "OUI" pour les habitués d'Apple. Et puis vous n'avez pas vraiment le choix, Apple risque de remplacer l'intégralité de sa gamme de Mac par des PowerMac.

Vous êtes un PCman ? La réponse est un grand point d'interrogation. Jusqu'à présent, l'utilisateur se contentait de suivre la progression logique en achetant le dernier modèle de processeur sorti. Le problème est maintenant tout autre. Changer, oui, mais pour quoi ? Un PowerPC ou un Pentium ? S'il n'y a que les jeux qui vous intéressent, ce sera sans nul doute un Pentium. Pensez-vous, les éditeurs ne lâcheront pas de sitôt un potentiel de 90 millions de machines installées, et les jeux PowerPC passeront bien après. En revanche, si vous passez votre temps à flâner sous Windows, il peut être intéressant de tenter l'expérience. Mais à vos risques et périls : Intel peut subitement baisser ses prix de moitié et inonder le marché de "vieux" 486 rendant l'implantation du PowerPC extrêmement difficile, voire impossible. Et ne perdons pas de vue que le Pentium est pratiquement aussi puissant qu'un PowerPC et qu'Intel n'a assurément pas dit son dernier mot. Il est donc plus prudent d'attendre et d'observer...

VOUS CHANGEZ DE MACHINE ? CERTES, MAIS QUE DEVIENNENT VOS CARTES D'EXTENSION ?

Dans le cas du Pentium, vous pourrez garder toutes vos cartes ISA. IBM annonce qu'il en sera de même sur le Power PC (en théorie). Encore faut-il que vous disposiez des nouveaux drivers adéquats (ex : Drivers SoundBlaster sous Windows NT). Une nouvelle norme fait toutefois son appari-



Le portable N40 d'IBM à base Processeur PowerPC603. Annoncé aux États-Unis, ce produit sortira en France dans le cours de l'année.

tion : la PCI. Plus performante que la norme Local Bus VESA, elle équipe l'intégralité des cartes-mère de nouvelle génération, y compris celles d'Apple (dans l'avenir). Le Local Bus Vesa, quant à lui, devrait complètement disparaître. Les disques durs, scanners et CD-ROM pourront être récupérés sans problème, pour peu que l'on dispose d'une carte contrôleur compatible.

LE DX4 D'INTEL

La version triple vitesse du 486 est là. Répondant au nom illogique de DX4, ce processeur n'est autre qu'un 486 DX 25 ou 33 tournant trois fois plus rapidement en interne. La fréquence atteinte est donc respectivement de 75 Mhz et de 99 Mhz. Bien que ses performances restent très en-deçà du Pentium 66, le DX4 possède l'avantage de pouvoir prendre place sur n'importe quel carte-mère existante, pourvu qu'elle soit alimentée en 3,3 volts. C'est-à-dire pratiquement aucune. Oups,voilà qui s'annonce plutôt mal. A moins qu'il ne s'agisse d'un portable ou bien d'une configuration de bureau dotée d'un économiseur d'énergie, il y a fort à parier que votre micro utilisera une alimentation 5/12 volts. Vous devrez donc changer d'alime et de carte-mère. Si vous projetez l'achat d'une config 486DX2 66, je vous conseille fortement d'exiger une carte-mère évolutive vers 3,3 volts. Vous n'aurez donc plus que l'alimentation à modifier, si toutefois vous passez un jour au DX4 !



La version pour portable du DX4 d'Intel)

VA-T-ON DEVOIR JETER NOS SYSTEMES D'EXPLOITATION ?

Pour les utilisateurs Mac, la question ne se pose pas. Comme je vous le disais précédemment, le System 7 existe d'ores et déjà en code natif sur les Power Macintosh, et la compatibilité avec les logiciels disponibles est à 90 % respectée. Néanmoins, seules les applications réellement optimisées pour le PowerPC savent profiter de ses vraies capacités. Les choses se compliquent en ce qui concerne le PC. Premier point crucial : qu'il s'agisse de Pentium ou de PowerPC, MS DOS disparaît, ou presque. Vous devrez opter pour Unix, Windows NT, OS2, prochainement adaptés. L'utilisation du DOS et de Windows 3.1 se fera par une émulation logicielle (voir paragraphe suivant "Que vont devenir vos anciens logiciels?"). Certes, vous pourrez ne rien changer sur Pentium et continuer à booter sur le DOS puisque celui-ci reste compatible i86, mais vous ne bénéficierez que d'une partie de sa puissance.

Le PowerPC offre d'autres avantages : les systèmes d'exploitation pourront être installés sur n'importe quelle machine PowerPC, quelle que soit sa marque. Ainsi, un ordinateur IBM PowerPC pourra théoriquement recevoir le System 7 du PowerMac et vice-versa. Pour ce faire, IBM et Motorola ont établi un cahier des charges réunissant les différents paramètres à respecter pour conserver une compatibilité entre constructeurs. À terme, nos trois alliés espèrent imposer de nouveaux systèmes comme PowerOpen, ou mieux, Taligent, une nouvelle interface orientée vers une utilisation plus "humaine" et plus intuitive de la machine. Mais la route est longue, et d'ici là...

LE PREMIER JEU POWERMAC

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Domark n'aura pas traîné. La machine est à peine sortie, qu'une version de AV8 Harrier parvient à la rédaction sous le nom de Flying NightMares. Ce simulateur de vol se distingue par la finesse de ses graphismes, mais surtout par la fluidité de l'animation. La machine affiche 25 images seconde sans le moindre problème. Le reste du jeu est identique à AV8 Harrier, c'est à dire complètement naze. La disposition des touches, mal répartie, devient vite agaçante et les missions sont sans grand intérêt. N'empêche que ça speede à mort et qu'il me tarde de voir le jeu suivant, en admettant qu'il soit plus attrayant.


Une fluidité d'animation impensable sur un Mac normal !

QUE VONT DEVENIR VOS ANCIENS LOGICIELS ?

Là encore, les habitués du Mac pourront conserver une grande partie de leurs programmes. Leur exploitation passera par une émulation logiciel de l'ex-System 7 (celui tournant sur 68000) au sein du nouveau System 7 réécrit en code PowerPC. (voir précédemment). Le concept est identique dans Windows NT (version PowerPC, Pentium, Alpha...). Seuls les logiciels réécrits pour Windows NT sauront en tirer profit. Les softs Windows 3.1 et DOS passent par une émulation transparente. Mais qui dit émulation dit ralentissement et compatibilité imparfaite. Le Pentium conserve donc l'avantage sur ce point crucial, en offrant une émulation "hardware" du code Intel X86.

Mais la vraie solution est en fait annoncée par IBM avec le PowerPC 620 qui comprendra une émulation hard de la série des i86, comme le Pentium. Toujours est-il qu'à terme, il faudra bien changer de programme un jour ou l'autre.

CE QUE L'ON PEUT ENVISAGER DE FAIRE AVEC CES NOUVELLES PUCES.

De la réalité virtuelle, bien sûr. De par leur impressionnante puissance, notamment au niveau des calculs, il est possible de traiter des environnements complexes en temps réel. La reconnaissance de la voix et de l'écriture ne feront plus figure de gadget, mais deviendront de vrais outils efficaces. La vidéo prendra une tout autre dimension (sans jeu de mot). Finies les minuscules fenêtres de QuickTime ou de VFW. Les jeux réuniront la totalité des paramètres précédents. On assistera au développement de portables surpuissants, et de nouvelles interfaces plus humaines. Bref, de bien belles choses, somme toute. Et qui sait ? Si l'alliance IBM, Apple et Motorola s'impose, arriverons-nous peut-être à obtenir l'utopique compatibilité rêvée entre tous les micros du monde.

IMPOSSIBLE MISSION 2025





RETOUR VERS LE FUTUR

1993 fut l'année de tous les dangers pour Microprose UK ! Si la section européenne du géant américain de la simulation jouissait jusqu'alors d'une importante autonomie, le rachat de Microprose par Spectrum Holobyte semblait devoir sérieusement modifier ces données. En effet, peu après cette prise de contrôle, la plupart des membres de la division anglaise de Microprose furent promptement renvoyés à leurs chères études, laissant augurer d'un prochain abandon de cette filiale. Et pourtant, il n'en a rien été, et peu à peu, de nouvelles équipes de programmeurs et graphistes ont été créées afin de donner un nouveau souffle à la société. Selon Jason Dutton, nouveau responsable des relations publiques, "La section Europe de développement est entièrement sous notre responsabilité. Bien évidemment, nous sommes en liaison régulière avec les États-Unis et il nous incombe de choisir les titres potentiellement susceptibles de marcher en Europe. Dans le même ordre d'idée, si nous pensons être plus qualifiés pour le développement d'un soft en particulier, nous jouissons d'une totale liberté pour nous lancer et ne subissons aucune pression des États-Unis. Nous travaillons actuellement sur un grand nombre de titres, notamment pour la CD32 et l'A1200. Ces deux machines revêtent une grande importance pour nous, nous étions parmi les premiers à obtenir un kit de développement, aussi verrez-vous bientôt sortir de nombreux jeux sur ces formats, comme Gunship 2000, Impossible Mission 2025 et autre Grand Prix Formula 1."

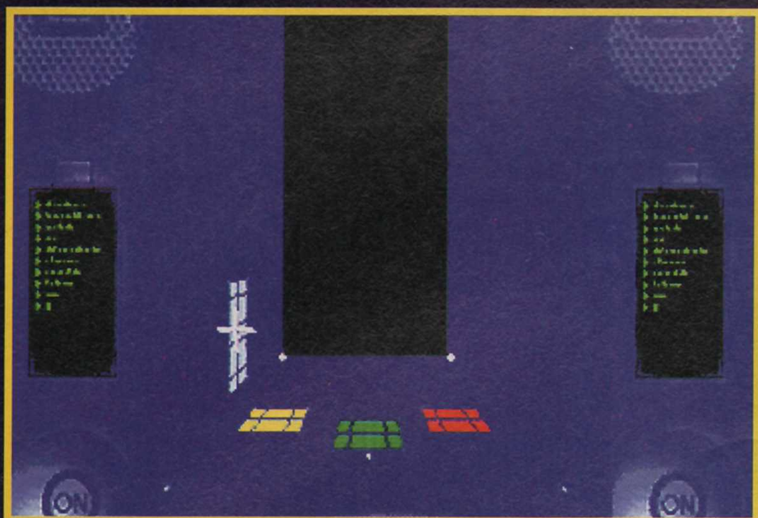
MICROPROSE
A1200/CD32
SORTIE PRÉVUE : MAI 94

Hé oui, vous avez bien lu : le hit d'Epyx sur C64, vieux de plus de six ans, fera en mai prochain son grand retour sur tous les Amiga 32 bits ! Pour les plus jeunes d'entre vous, je rappelle qu'Impossible Mission était l'un des meilleurs jeux de plates-formes/réflexion jamais sorti sur 8 bits, où vous jouiez le rôle d'un espion surentraîné aux prises avec Alvin Atombender, un scientifique aussi génial que dément, qui menaçait de détruire le monde. Il vous fallait, pour l'en empêcher, pénétrer au cœur de son complexe, déjouer de très nombreux pièges et éviter de multiples gardes robotisés. Pris d'un subit accès de nostalgie, Microprose a donc décidé de conserver l'esprit du soft pour ce deuxième épisode. Bien évidemment, la réalisation de ce dernier devrait tirer parti de l'évolution technologique qu'a connue la micro-informatique depuis toutes ces années. Détail sympathique, Impossible Mission, l'original, devrait être fourni avec cette nouvelle version. Si le scénario est resté identique (ils













nous refont le coup du savant fou), vous pourrez, avant de démarrer une partie, choisir votre héros parmi les trois proposés : un homme, une femme, ou un androïde. Ce sera alors à vous de négocier au mieux les cinq immenses niveaux (le parking, les bureaux, l'usine, la zone industrielle et enfin le complexe informatique) découpés en trois phases distinctes, afin d'en finir avec ce satané Alvin. Pour briser la monotonie, IM2025 devrait comporter de multiples mini-jeux dans le logiciel, tels qu'une version de Galaxian ou du "taquin", ce puzzle ou vous devez faire glisser les pièces jusqu'à recomposer l'image originale. La version CD32 du soft devrait comporter de nombreux "plus" sous la forme de séquences animées venant s'intercaler entre les quinze niveaux d'IM2025. De plus, cette dernière devrait bénéficier d'une bande sonore de qualité CD, ainsi que de bruitages réhaussés. Enfin, le combat final contre Alvin Atombender en 3D, vue "subjective" (à la Jurassic Park), devrait être tout ce qu'il y a de plus spectaculaire.

DEREK DE LA FUENTE

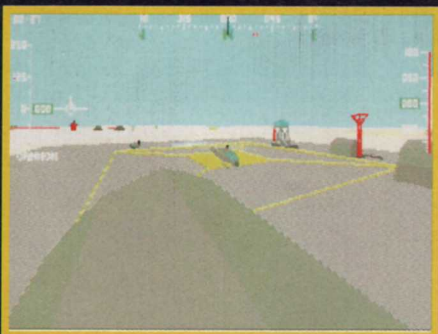


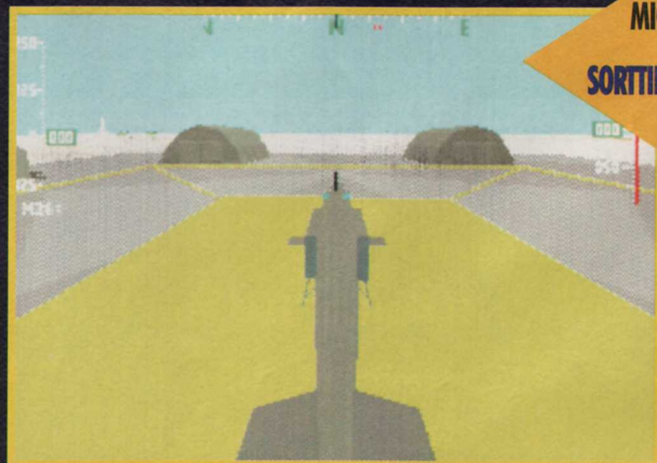
GUNSHIP 2000

Décidément, Microprose semble être pris d'excès de nostalgie ces temps-ci, puisqu'après le retour d'Impossible Mission, c'est au tour de Gunship, l'illustre simulateur d'hélicoptère de combat Apache AH-64, de se préparer à faire une arrivée fracassante sur vos CD32. Voilà une nouvelle particulièrement intéressante, puisqu'aucun logiciel de ce type n'existe actuellement sur CD32, la sortie de TFX étant sans cesse retardée. Si le soft rencontre le succès escompté par Microprose, de nombreuses autres adaptations de simulateurs en provenance de l'univers PC et compatibles pourraient voir le jour. Vous pourrez sélectionner votre hélico parmi trois types différents, et vous contrôlerez jusqu'à cinq appareils simultanément en vol. Deux scénarii sont disponibles, l'un se déroulant en Europe Centrale, tandis que le second vous emmènera au cœur des étendues désertiques du Golfe Persique. Naturellement, il vous sera possible au préalable de vous entraîner à chaque mission avant de vous lancer dans le grand bain d'une campagne militaire complète. Si vous arrivez au terme des deux campagnes, il vous sera toujours possible de créer vos propres scénarii grâce à l'éditeur de missions intégré au logiciel. Pour la représentation du paysage, Microprose a fait appel à une nouvelle technique baptisée "3D topographique" qui génère d'elle-même vallées, rivières, montagnes et buildings. Si, comme nous, vous craignez que l'absence de clavier sur la CD32 ne restreigne beaucoup le nombre de commandes disponibles, Microprose prétend avoir effectué une refonte complète de ces dernières, afin d'exploiter au mieux les sept boutons présents sur le joypad de la console américaine. Enfin, un système de mots de passe est présent en guise de sauvegarde, afin de vous éviter de tout reprendre depuis le début à chaque nouvelle partie.

DEREK DE LA FUENTE

MICROPROSE
CD32
SORTIE PRÉVUE : JUIN 94





SPÉCIAL SOLUCE

DOOM

LA TOTALE



SUITE À NOTRE TEST DANS JOY 46, SANS DOUTE VOUS ETES-VOUS RENDU COMPTE QUE DOOM ÉTAIT SANS AUCUNE CONTESTATION POSSIBLE LE MEILLEUR JEU DU MONDE. C'EST POURQUOI NOUS AVONS DÉCIDÉ DE VOUS EN DIRE PLUS, OU PLUS EXACTEMENT DE TOUT VOUS DIRE SUR CE JEU QUI, TECHNIQUEMENT AU MOINS, RENVOIE À LA CAVE TOUS LES AUTRES PRODUITS DU MOMENT. POUR VOUS AIDER DANS VOTRE QUETE DE SPACE MARINE, NOUS VOUS PRÉSENTERONS, DANS CES QUELQUES PAGES, TOUTES LES ASTUCES DU JEU, LES PATCHES, LES BIDOUILLES À LA PACMAN, LE JEU EN SÉRIE, AINSI QUE LE JEU EN RÉSEAU. A MON AVIS, DOOM N'AURA BIENTOT PLUS DE SECRET POUR VOUS.

DOOM ET SON NIVEAU CAUCHEMAR

En même temps que la version 1.2 de Doom (qui ajoute un nouveau niveau de difficulté appelé Nightmare qu'il vaut mieux réserver aux spécialistes et à eux seuls), nous avons vu arriver d'étranges programmes. Ceux-ci viennent s'ajouter au programme principal pour le modifier. Et ça donne quoi ? Eh bien, plus de minotaures mais des dinosaures roses qui chantent "I love you...". Génial, surtout lorsque ce Casimir rose vous balance



 Youpi DOOM! Moins casse-gueule que Vroom, moins vieux que Loom, moins bavard que Léon Bloom, moins sucré qu'un lookoom, moins beauf que Raymond Beitoom ("ti touches

des boules de feu en plein visage ! Et puis, second programme, la Pacmania aiguë. Ici, les monstres marrons qui lancent des boules de feu sont remplacés par des Pac Man. Bip ! Bip ! Tioup! Tioup ! sont bien sûr au programme. Ambiance, ambiance ! Comme quoi, on ne peut vraiment pas se lasser de Doom. Et si vous vous ennuyez seul, il reste les modes "multi-joueurs".

RENCONTRE AUTOUR D'UN RÉSEAU

Nous vous en avions déjà parlé, Doom offre la possibilité d'être joué par plusieurs joueurs simultanément et cela de deux manières différentes. Il est tout d'abord possible d'y jouer à deux par l'intermédiaire d'un câble série, ou bien via modem (dans la version 1.2 de Doom). D'autre part, on peut (dans la version 1.1 ou normalement dans la version 1.2) y jouer en réseau. Seulement, pour jouer en réseau, il faut être (bien) équipé. Mais avant d'entrer dans le détail, un mot d'explication pour savoir ce que permet le jeu en mode " multi-joueur " est sans doute utile.

Mic dax : T'es où, Claude ?
Claude : Ch'ai pas, mais j'viens voir passer T.S.R. et Steph.
Mic dax : J'ai trouvé le lance-missiles ! Attention, devant !
T.S.R. : Et moi, je viens d'achever Steph à coups de fusil à pompe.
Steph : J'suis pas mort, je suis passé par un passage secret. Tiens ? Salut ! Claude ! Tu veux un missile ?
Claude : Et m... !!!
T.S.R. : Mic dax, je suis là, à côté de toi. On fait alliance ?
Mic dax : O.K., passe devant, je te suis. (on entend une tronçonneuse en marche)
T.S.R. : J'croyais qu'on faisait alliance !?!

Voici en quelques mots Doom pour une scène aussi atypique dans la réalité qu'elle est typique dans ce produit d'ID Software. Le mode réseau, c'est quatre joueurs ensemble dans un même niveau toujours peuplé de monstres. A vous de déterminer si vous jouerez en coopération ou bien en Deathmatch. Dans le premier cas, vous formerez une équipe de Space Marines déterminés, ayant pour but de faire le ménage dans les niveaux. Là, on se tient la main (sauf accident du genre "j'avais cru que c'était un monstre") et l'on découvre les joies du travail en équipe. Pour le mode Deathmacth, tout change. Les joueurs, de deux jusqu'à quatre, apparaissent à quatre endroits différents dans le niveau en cours, chacun d'entre eux ayant une couleur différente, histoire de savoir sur qui on tire. Une fois remis de cette téléportation digne des meilleurs épisodes de Star Trek, les joueurs n'ont plus qu'un but : faire un carton sur leur meilleur copain. Le pied, c'est d'inviter des gens que l'on ne supporte pas. Il faut, par conséquent, partir explorer le niveau et dénicher l'adversaire afin de lui prouver



Quatre PC, ça prend de la place. Une seule table ne suffisait pas pour notre expérience, il nous a fallu installer le quatrième poste dans une pièce voisine ! Vous voyez un peu l'installation.

LES CODES

Autant commencer par le début, par ces codes que vous possédez certainement déjà tous, mais on ne sait jamais. Il se peut qu'un joueur perdu au fin fond de la Lozère n'ait pas ces précieux codes grâce auxquels on peut, sans trop d'inquiétude, faire un massacre de Knee Deep in the Dead à Inferno.
En cours de jeu, entrez les codes suivants pour un effet immédiat :

- iddt : vous donne le plan des salles déjà visitées en appuyant sur Tab. Entrez une seconde fois le code, et voilà le plan complet du niveau, puis une troisième fois, et vous saurez maintenant où se trouvent monstres et objets.

- idkfq : le plein est fait en munitions et en armes, et toutes les clés sont à votre disposition.

- iddad : et jouer en mode Dieu, ça vous tente ? Quelle bande de farceurs, ces immortels !

- idspispopd : traverser les murs, c'est sympa, surtout pour dénicher les passages secrets.

- idclev + numéro de l'épisode + numéro du niveau : de quoi vous permettre de passer les niveaux plus vite que prévu.

- idbehold +
r : obtenir une combinaison anti-radiation
i : être invisible
v : être invincible
a : le plan complet du niveau
l : vue infrarouge pour voir dans la nuit
s : berseker dit "supporter du PSG" pour tout casser.

-idchoppers : grâce à ce code, "Massacre à la Tronçonneuse" revient dans vos salons.

Après ces codes qu'il faut entrer pendant le jeu, voici quelques cheat mode à entrer sur la ligne de commande. Tapez Doom puis :

- warp (un chiffre de 1 à 3) (un chiffre de 1 à 9) l'épisode et le niveau.
- skill (un chiffre de 1 à 4) pour le niveau de difficulté.
- nosfx pour jouer sans bruitages.
- nosound pour jouer sans son.
- nomusic pour jouer... devinez... non pas en ski, mais sans musique.

Cela donne, par exemple : DOOM -devparm -warp 1 4 -skill 4.

SPÉCIALISTES DES PATCHES, VOICI LES MEILLEURS DE DOOM :

Pour avoir 199 % de vie, modifiez dans votre sauvegarde l'octet 92 du secteur 00 et mettez-y C7.
Pour avoir 999 en munitions, éditez votre sauvegarde. Ensuite, il faut commencer par mettre 01 au déplacement 198 (408) pour éviter les bugs. Après, entrz E7 03 aux déplacements suivants :
Balles 1E4 (484) et 1D4 (468)
Shells 1D8 (472) et 1E8 (488)
Rockets 1F0 (496) et 1E0 (480)
Energy 1DC (476) et 1EC (492)
Pour avoir une armure surpuissante, modifiez l'octet 96 du secteur 00 et remplacez-le par FF FF (patches d'Olivier Astier).

Si avec ça vous ne venez pas à bout de Doom... En attendant, vous pouvez toujours construire vos propres niveaux grâce au DEU, l'éditeur de niveaux, lui aussi disponible.

aux Beitoooom!?"), moins casse-bonbons qu'une surboom, moins ambitieux que Nicolas Sarkozoom, moins prospère qu'un youp-la-boom, moins dégueu qu'un baba-au-room,

DOOM

qu'il existe bel et bien mille et une façons de mourir. Embuscades, complots entre les joueurs, "lance-missiles parties", fusillades sanglantes et courses poursuites à la Starsky et Hutch, tout est là ! C'est en quelque sorte un Dyna Blaster en 3D et en quarante fois plus violent.



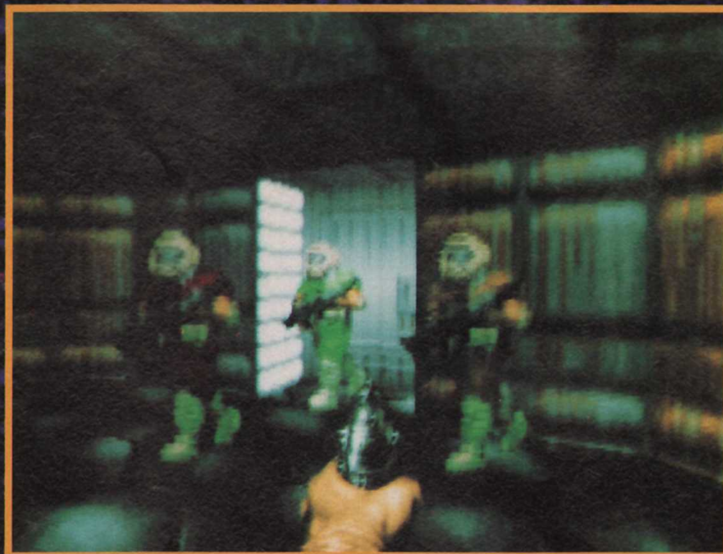
Les Pac Man ont envahi Doom ! Des Pac Man partout, qu'il faut abattre et qui ont les yeux qui sortent de la tête une fois morts ! Demain, j'arrête.

BRANCHER SON PC EN SÉRIE...

Tout d'abord, il faut savoir qu'il n'existe pour le moment qu'une seule version de Doom permettant à deux joueurs de jouer par câble null modem série ou bien modem. Il s'agit de la version 1.2. Il vous suffit donc de posséder Doom et un simple câble null modem série. Facile et peu coûteux. Néanmoins, cette liaison n'autorise que deux joueurs à jouer simultanément. Il est impossible d'y jouer à trois ou à quatre. L'avantage, c'est bien entendu son coût peu élevé et sa simplicité d'utilisation. Vous n'avez qu'à acheter le câble (200 F environ) et à amener votre PC chez un copain. Ensuite, c'est parti ! Deathmatch ou Cooperative ? Bien sûr, si vous jouez par modem, c'est encore plus simple, il n'est même pas nécessaire de déplacer les PC. Seulement, on ne joue pas encore à quatre.

DOOM À QUATRE : C'EST LE TOP

Décider de faire un Doom à quatre en réseau est une vaste entreprise dans laquelle on ose avec difficulté se lancer. Pourtant, contre vents et marées, le "jeu en vaut la chandelle". Il faut toutefois être conscient que les exigences techniques sont assez strictes. Que faut-il pour jouer à Doom en réseau ? Judicieuse question. Tout d'abord, il faut savoir où l'on va jouer. Il faut un endroit suffisamment grand pour pouvoir y installer quatre unités centrales et quatre moniteurs, sans pour cela que l'on se marche dessus. Ensuite, il faut trouver quatre PC, de préférence des machines assez puissantes genre 486 DX 33 ou plus si possible ! Maintenant, il faut savoir où trouver des cartes de réseau NE2000 capables d'utiliser le protocole IPX (le seul que Doom reconnaisse).



Voici comment vous pourrez voir vos équipiers ou adversaires. Il ne vous reste plus qu'à faire un carton...

Chaque participant doit être équipé d'une carte. Ensuite, songez à vous procurer du Coca, des paquets de biscuits, une ravissante masseuse de nuque, car la nuit risque d'être longue. Pour relier les cartes entre elles, il vous suffit, lorsqu'il y a quatre PC, de trois câbles BNC (environ 55 F les deux mètres). Ajoutez à cela deux bouchons 50 W (40 F l'unité environ) pour boucler la boucle, et il ne vous manquera plus rien ou presque, les drivers NE2000 et IPX devant être fournis avec la carte (renseignez-vous). Il n'est aucunement nécessaire de posséder un logiciel d'installation de serveur pour jouer à Doom en réseau, les drivers NE2000 et IPX suffisent. Lorsque l'on sait que la carte avoisine les 500 F, on se dit que pour moins de 600 F (le prix de Myst CD-Rom dans certains magasins) on peut jouer à Doom à quatre. Une chose encore, il semblerait que la version 1.2 de Doom ne supporte pas le jeu en réseau à plus de deux ! Pour jouer en réseau correctement, il est préférable de conserver la version 1.1, sinon...

T.S.R.



Le matériel pour vous équiper n'est ni volumineux, ni en définitive très coûteux. Pour moins de 600 F, il vous sera possible de faire un Doom ou bien un Syndicate à quatre simultanément.

Et pour conclure ce mini-dossier consacré à Doom, nous voudrions remercier le gentil Mic Dax pour son aide ô combien importante et complètement dénuée de tout intérêt mercantile, pour ses astuces que l'on peut retrouver sur le **3615 JOYSTICK** *(le serveur qu'il est beau !) et surtout pour sa bonne humeur légendaire qui nous permet de nous réveiller tous les matins en nous disant : "chouette ! je vais encore passer une journée au travail avec Micounet"*

 moins loin que Room, moins jeune que Soul Asyloom, moins long que le Bourgeois Gentilhoom, mais moins convivial que Salam Alikoom et moins rigolo que Thierry Chaupettoom!



Manchester UNITED

Manchester United a remporté la coupe d'Angleterre "Premier League", et compte bien renouveler son exploi lors de la prochaine saison. Retrouvez cette équipe dans une simulation de football et permettez-lui d'atteindre son but... ou plutôt celui de ses adversaires...

Krisalis vous propose le "*must*" en matière de simulation, une reproduction hyper réaliste du foot avec ce qu'il y a de meilleur dans le jeu : préparation des stratégies gagnantes, choix de la formation des équipes et des tactiques (passes, tirs au pied, têtes plongeantes...), mais aussi... ce qu'il y a de pire : suspensions, expulsions, blessures des joueurs...

Ne perdez surtout pas de vue que votre sélection initiale pourra, à elle seule, décider du résultat du match, alors réfléchissez bien avant de sauter trop précipitemment sur votre joystick et d'appuyer dare-dare sur le bouton d'Envoi.

• Système Tacti-grille pour une planification à la fois complète et simple des tactiques et des formations. • Un maximum de 4 managers humains. Prenez le contrôle de n'importe quelle équipe. • Compétition de ligue et de coupe pouvant être personnalisée et possibilité de match simple. • Saison complète avec des matchs de ligue, de coupe, des finales et des matchs amicaux. • Blessures, points de discipline, suspensions variables, trois tenues par équipe (à sélectionner), nombreux graphes et tableaux de statistiques, indiquant les rencontres, le classement, la performance du manager et de l'équipe, la discipline, les blessures, les meilleurs buteurs, etc... • Système de disquette de données permettant de faire des mises à jour, ainsi qu'un système de ligue internationale (la saison anglaise inclut toutes les équipes de première division à Conférence (hors-ligue), et plusieurs autres clubs n'appartenant pas à la ligue, la Coupe F.A., la Coupe Coca-Cola et le Charity Shield, avec plus de 2500 joueurs dont les caractéristiques physiques ont été respectées, et plus de 10 critères pour chacun). • La section Arcade vous offre un jeu ultra-rapide, avec des passes, des tirs, des têtes, des têtes plongeantes, des déviations, des conditions de terrain variables, des changements de tactiques à tout moment, des joueurs très intelligents, des prolongations et des tirs au but.

La simulation de football la plus complète et la plus précise jamais créée.

Premier LEAGUE CHAMPIONS

Amiga 500/Plus • Amiga 600
Amiga 1200 • CD32 • PC3.5 • PC CD ROM





GREMLIN

LA NOUVELLE GENERATION

Malgré une année relativement calme en sorties, il ne faut pas croire que Gremlin soit resté désœuvré.
Ce dernier reste impliqué sur presque tous les formats, de l'Amiga CD32 au CDI en passant par les consoles. Tout en peaufinant Litil Devil sur CDI et PC CD-ROM, Striker sur Amiga CD32, etc., les équipes de développement se lancent déjà sur d'autres projets qui s'annoncent plus qu'alléchants : Zool 2 Sur PC et CD32, Desert Strike sur PC, Top Gear 2 sur Amiga, etc. Quand on sait qu'elles viennent de s'équiper en stations Silicon Graphics toutes belles toutes neuves, on ne peut que frémir d'impatience.

Derek Dela Fuente

ZOOL 2

SUR CD 32 ET PC • SORTIE PREVUE JUILLET

Après le succès de Zool sur PC et plus récemment de Zool 2 sur Amiga, on ne s'étonnera pas de voir l'adaptation de ce dernier sur PC et Amiga CD32. La version CD32 diffère peu de celle sur 1200, exceptés deux niveaux supplémentaires et une série de séquences animées réalisées sous Animation Studio et sur Silicon Graphics. Pour Sid Franklin, l'animateur de ces séquences, la 3D rendering va de plus en plus faire partie intégrante du jeu et ne servira plus uniquement que d'amélioration. La version PC comporte deux nouveautés majeures. Le personnage de Zool, d'abord, a été complètement redessiné, avec des mouvements supplémentaires plus réalistes, pour gagner en maniabilité et en rapidité.
Les arrières-plans, ensuite, sont entièrement en 256 couleurs et ont été considérablement améliorés. L'action de Zool 2 a été intensifiée et accélérée. Le jeu comprend six









niveaux avec leurs propres graphismes et éni-gmes : Tootin Commun, Blueberry Hill, Swan Lake, Mount Ices, Shaking Pass...
Toutes ces caractéristiques enrichissent Zool 2 qui ne se contente pas d'être juste une suite banale.





DESERT STRIKE

SUR PC • SORTIE PREVUE : JUIN

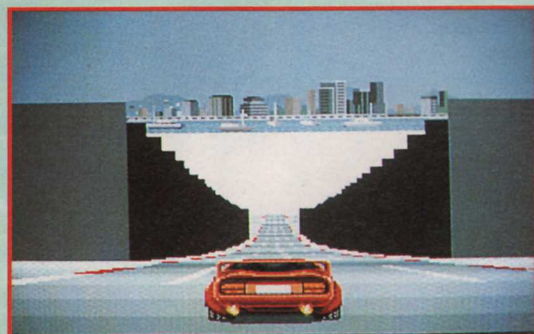
Ce jeu, qui a eu un énorme succès aussi bien sur Megadrive que sur Amiga, débarque enfin sur PC grâce à Speed Link, une équipe de développeurs indépendante qui a écrit récemment Jim Power et Joe and Mac. Desert Strike est un jeu d'arcade où il s'agit de piloter son petit hélico, un AH 64 Apache, pour accomplir 27 missions de la fameuse Guerre du Golfe. Si l'essentiel du jeu consiste à tirer et bombarder à tout va, les bases terrestres et autres tours de contrôle, certaines missions impliquent le sauvetage d'otages. Ça a l'air simple au premier abord, mais en fait, ça ne l'est pas (ah ha !). Car il faut planifier efficacement les déplacements et les manœuvres pour ne pas consommer le précieux carburant. Bref, il faut faire preuve non seulement de précision, mais aussi d'un peu d'intelligence. Une petite nouveauté facilite bien les choses : des indicateurs à l'écran permettent désormais de suivre constamment son statut. Le contrôle de l'hélico est très simple, mais nécessite une précision et une rapidité de manœuvre indéniable pour ne pas sombrer sous les feux de barrage de l'artillerie ennemie. Roger Taylor, le responsable du projet chez Speed Link, explique que la première tâche a été l'écriture du moteur de jeu, qui sera utilisé à la fois pour Desert Strike et Jungle Strike (la suite du premier), que Speed Link développe en même temps. "Nous avons adapté le jeu de façon à optimiser les capacités du PC : les sprites, par exemple, ont été entièrement redessinés en 256 couleurs. Le plus difficile a été évidemment la programmation du scrolling et de l'animation : Desert Strike est aussi rapide et fluide sur un 386 qu'un 486. Nous nous sommes employés à réduire les ralentissements, même quand il y a beaucoup de sprites à l'écran. Le moteur de jeu tient ainsi compte de la puissance de la configuration, pour adapter le taux d'animation sans perdre en performance." Beaucoup se plaignaient du retard du PC par rapport à l'Amiga dans le domaine des jeux d'arcade, mais Speed Link semble vouloir leur prouver le contraire... Espérons qu'ils ne décevront pas.











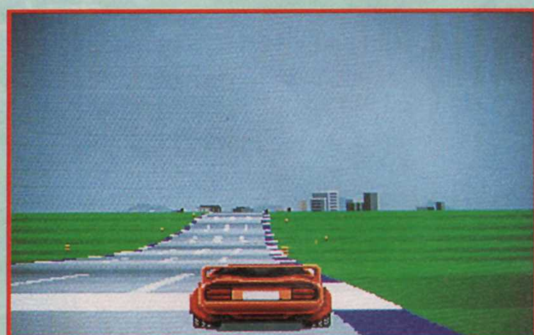
TOP GEAR 2

SUR AMIGA 1200 CD 32 PC SORTIE PREVUE JUIN JUILLET

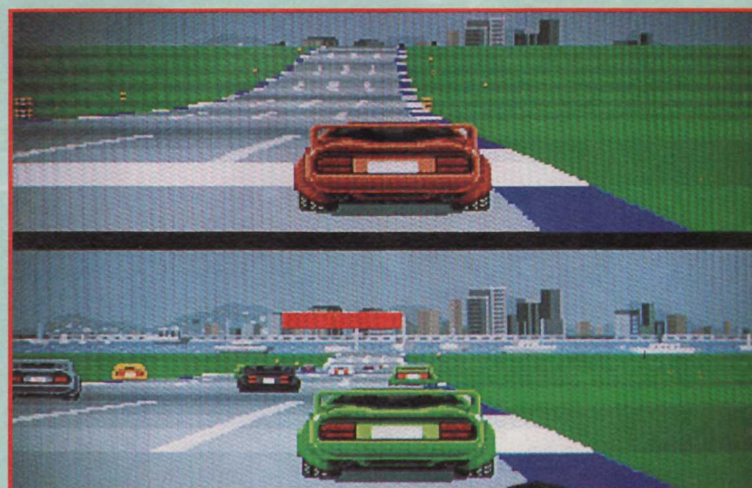




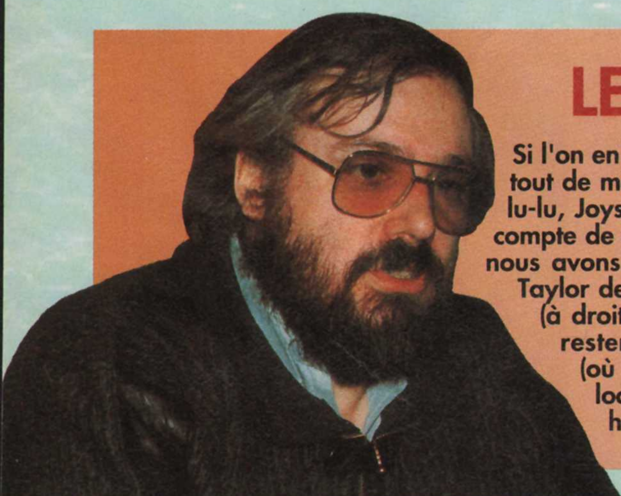




Lotus 1-2-3, Lotus Trilogy, Nigel Mansell... les productions de course auto ne manquent pas chez Gremlin. Quand il n'y en a plus, il y en a encore semble-t-il, puisque l'éditeur adapte Top Gear 2, un jeu conçu pour la Super Nintendo, sur micro. Mike Chilton (programmeur de Zool sur ST, Predator sur Amiga, etc.) insiste sur les différences entre les deux versions : "On peut maintenant avoir des accidents, faire des tête-à-queue, ramasser de l'argent ou des bonus, etc. Si l'on a assez d'argent, on peut s'arrêter dans une station pour améliorer son engin"... Top Gear 2 bénéficiera de graphismes 256 couleurs qui représenteront entre autres les différentes conditions temporelles et météo : neige, pluie, jour et nuit, etc. Différentes séquences animées rythmeront les courses (la version CD32 est d'ailleurs privilégiée de ce point de vue, même si la machine de base est le 1200). Concernant le jeu proprement dit, Top Gear 2 comprend 64 parcours à travers 16 pays différents. Avant chaque course, un "briefing" fait le point sur le type de terrain traversé, le nombre de tours et la limite de temps, etc. Le joueur voit son auto de derrière, comme dans Crazy Cars. L'interface comprend une option nitro, des boîtes de vitesse automatiques ou manuelles et un choix entre l'affichage en MPH ou KPH... bref, tout ce qu'on est en droit d'attendre d'un jeu de ce genre. Gremlin insiste sur l'importance de l'intelligence artificielle du soft, et notamment des concurrents. Top Gear 2 peut évidemment se jouer à deux sur l'écran partagé.



LES HOMMES DE L'OMBRE



Si l'on en apprend toujours un peu plus sur le milieu du jeu micro, il regorge tout de même de bien de mystères et de sombres machinations... En exclu-lu-lu, Joystick vous révèle le visage de deux hommes qui oeuvrent pour le compte de Gremlin. C'est grâce à des espions qui y ont laissé leur peau que nous avons pu les prendre en photo. Comme on peut le constater, Roger Taylor de Speed Link, programmeur de Desert Strike et Jungle Strike, (à droite) garde constamment ses lunettes noires délavées pour rester incognito. Sid Franklin, programmeur de Zool 2 (où çà, hum ?), quant à lui, n'hésite pas à adopter un look "jeune" pour ne pas être reconnu par ses pairs, habitués à le voir en costard-cravate-imper-flingue...





OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition
COMPUTER GAME

PRENEZ GARDE ! LE DANGER SURGIT AU COUCHER DU SOLEIL !

Un jeu de rôle intégralement en Français en VGA 256 couleurs.

Vous pourrez battre Strahd, l'un des plus terrifiants vampires jamais rencontré, qui règne en maître sur Ravenloft, après avoir exploré des catacombes infestées de plus de 30 horribles créatures. Vos armes : une soixantaine de sorts magiques.

Soyez prudents car Strahd et ses acolytes ne sont pas de la trempe des vampires habituels : ils ne craignent ni le soleil, ni l'ail, ni les bâtons de buis, ni les croix...

Versions PC et CD Rom PC - Sortie début Mai 94.





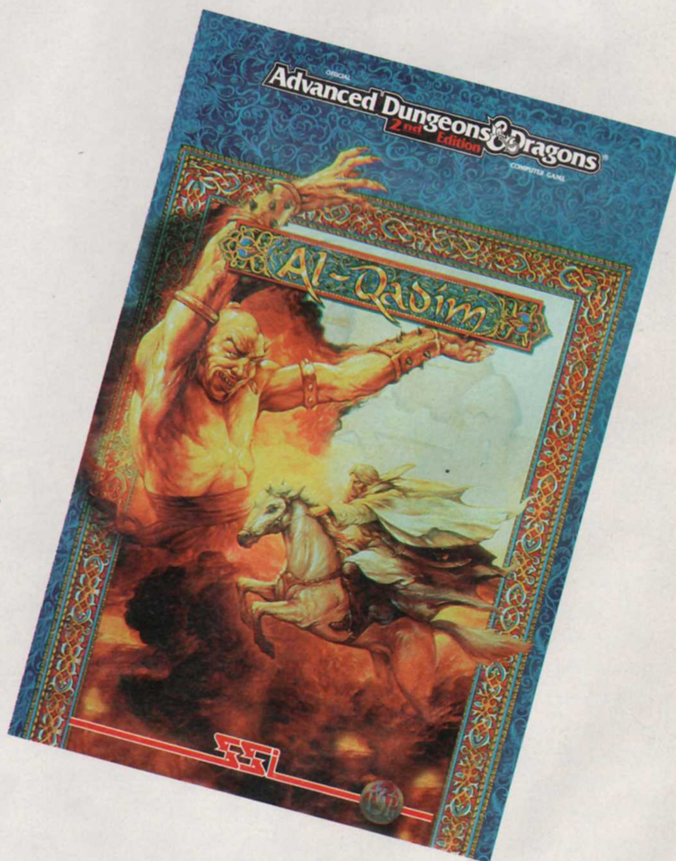
OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition
COMPUTER GAME

EXPLOREZ LES MONDES EXOTIQUES DES MILLE ET UNE NUITS

Un très bon jeu d'aventure / action à la mode orientale. En Français en VGA 256 couleurs.

De retour d'un long voyage, vous apprenez que votre famille a été déshonorée. Vous devrez, tout au long de votre aventure, questionner d'étranges personnages, visiter des dizaines de lieux et combattre des hordes de génies, ayant chacun ses propres caractéristiques.

Facile à manipuler et très prenant, Al Quadim vous fera passer un très bon moment au pays des mille et une nuits.



Versions PC et CD Rom PC - Sortie début Juin 94.

DISTRIBUE PAR PPS - 150 BD HAUSSMANN - 75008 PARIS
Tél : (1) 43 59 47 47

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

Ce mois-ci, deux lecteurs ont gagné, en plus de la thune qu'ils recevront pour leurs astuces et soluces publiées, un jeu pour leur ordinateur: Stéphane Bernou et Didier Weerts. On en profite pour saluer l'ardeur au travail des Belges: en ce moment, ce sont eux qui nous envoient le plus d'astuces. Bravo, les mecs, continuez!

COMMENT POKER?

Allez, on va gagner de la place. On ne vous explique plus comment appliquer tous ces beaux patches que vous voyez ci-contre. Si vous ramez, deux solutions: soit consulter un ancien numéro, soit nous envoyer (Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris) une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, en spécifiant que vous souhaitez recevoir le mode d'emploi des pokes. Par ailleurs, et pour des raisons légales, nous ne publierons plus dans chaque numéro la méthode à suivre pour limer les pistons de sa mobylette. Là encore, vous pouvez envoyer une enveloppe timbrée à "Limage de pistons, kittage et débridage Inc., 7 rue Adonfe, 56124 Putreblek".

MORTAL KOMBAT

Au cas où, pendant un tournoi, vous n'arriveriez pas à battre un adversaire, faites la manip suivante : si vous êtes le joueur 1, appuyez sur F2, si vous êtes le joueur 2, appuyez sur F1 avant que le compteur ne s'affiche. Ceci entraîne la rentrée de l'autre joueur dans le tournoi. Après avoir fracassé ce dernier (ça devrait pas être dur si vous jouez seul), appuyez sur Esc quand le compteur s'affiche. Oh ! Miracle ! Vous reprenez la partie à l'adversaire contre lequel vous aviez perdu, ce qui vous donne une deuxième (ou troisième ou quatrième...) chance !

Guillaume Holweck

Quand l'écran avec "Start" apparaît, appuyez sur F10 (touche de fonction) et vous arriverez au menu de config. ; là, mettez votre clavier en Caps Lock et tapez DIP, vous accéderez à un nouveau menu avec 8 commutateurs ON-OFF :

0 - Inconnu
1 - Sang
2 - Son
3 - Comic Book
4 - Fatalité
5 - Freeplay
6 - Inconnu
7 - Inconnu
8 - Voix



Hughes Demoutiez

En mode 1 joueur, lorsque vous perdez contre un ennemi, appuyez sur la touche F2 avant que votre adversaire ne fasse sa fatalité. Ainsi vous ne perdrez pas de crédit.

Didier Weerts

MICROCOSM

CD-32

Dès que le jeu commence, mettez la pause et appuyez sur tous les boutons simultanément (sauf la pause bien sûr) et sans les lâcher , appuyez en tournant le bouton de direction dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si un bruit bizarre se fait entendre, c'est que le cheat mode est activé. Maintenant, vous possédez l'énergie infinie, la possibilité de commencer directement par le dernier niveau et toutes les armes pour les prochaines missions (hélas, toutes les phases cinéma seront en noir et blanc.

Arnaud Le Guen

Pour pouvoir découvrir l'intro de ce superbe jeu en overscan et avec la musique, il suffit de presser le smarties vert (le bouton pour les deux débiles qui n'ont pas saisi cette superbe métaphore chocolatée) pendant l'affichage du logo Psygnosis.

Ronan Schaff

MEGARACE



Pour choisir son circuit , dans votre sauvegarde, modifier l'octet 08 du secteur 00 suivant ceci :

Pour...	Mettez...
NEW SAN 1	00
MAEVA 1	01
NEW FAC 1	02
NGLOOP 1	03
SUBURB 1	04
NEW SAN 2	05
MAEVA 2	06
PARTICULE	07
NEW FAC 2	08
JUNKYARD	09
MAEVA 3	0A
NEW FAC 3	0B
NEW SAN 3	0C
LAST	0E
TOKYO	0F
SKYHOLDER	10

Pour avoir toutes les voitures, mettez 01 aux octets suivants: 94, 96, 98, 100, 102, 104, 106 et 108.

Pour avoir trois canons dans les voitures, mettez 03 aux octets suivants: 74, 76, 78, 80, 82, 84, 86 et 88.

Pour avoir son niveau, mettez 01 pour NOVICE ou 02 pour HARDENED au déplacement 06.

WALKER



Si vous avez des difficultés avec ce jeu, tapez "EAT LEAD MUDDY FUNTER" (avec les espaces) au début du deuxième niveau.

Ludovic Bertin

GRAND CONCOURS

Les meilleures astuces élues par un jury d'honneur constitué de Tonton Stéphane (et de lui seul), gagneront ce concours doté de nombreux lots. Le premier prix, récompensant les meilleures soluces du mois, est un beau chéquos de 300 francs. Le second prix, récompensant les trucs, les astuces et les patches, est un chèque en papier massif d'un montant de 50 francs (par astuce). Le Grand Prix du Jury, décérné tous les mois, va à celui qui a envoyé le plus de trucs originaux dans le mois (publiés ou non). Il gagne en effet un jeu pour son ordinateur. Pour jouer, envoyez vos soluces, astuces et cactus à Joystick, 103 bd MacDonald, 75019 Paris.

ELITE II

De l'argent facile, ça vous intéresse ?
Alors achetez une cabine, dénichez un contrat pour transporter une personne et allez voir le marchand de vaisseau. Obstinez-vous à lui acheter un vaisseau moins cher que le votre, à chaque tentative, il vous enverra sur les roses, mais en vous offrant la différence.

Stéphane Joubert

THE SETTLERS

Codes de tous les niveaux:

Level 01: START	Level 11: CHOPPER	Level 21: PASTURE
Level 02: STATION	Level 12: GATE	Level 22: OMNUS
Level 03: UNITY	Level 13: ISLAND	Level 23: TRIBUTE
Level 04: WAVE	Level 14: LEGION	Level 24: FOUNTAIN
Level 05: EXPORT	Level 15: PIECE	Level 25: CHUDE
Level 06: OPTION	Level 16: RIVAL	Level 26: TRAILER
Level 07: RECORD	Level 17: SAVAGE	Level 27: CANYON
Level 08: SCALE	Level 18: XAVER	Level 28: REPRESS
Level 09: SIGN	Level 19: BLADE	Level 29: YOKI
Level 10: ACORN	Level 20: BEACON	Level 30: PASSIVE

Olivier Pereira

GOAL



Vous allez enfin pouvoir changer comme il vous plaît les caractéristiques des joueurs.
Rien de plus simple, il suffit de suivre exactement cette démarche : tout d'abord, sauvegardez la liste des équipes que vous désirez modifier sur une disquette. Ensuite, saisissez-vous de votre éditeur de secteur et cherchez jusqu'à trouver les blocs dans lesquels se situent les équipes.Là, pour chaque joueur, l'écriture est toujours la même : 16 octets pour le nom, un octet pour la position du joueur (gardien, défenseur), un octet pour le numéro du joueur, et un octet libre. Ensuite viennent dans l'ordre et avec un octet pour chacune les caractéristiques suivantes : rythme, endurance, récupération, agression, passes, tir, tackles, gardien.
Voici les codes qui vous permettront de mener à bien cette opération :
- position : 00 = gardien, 01 = défenseur, 02 = milieu, 03 = attaquant,
- numéro : 01 = 1, 02 = 2,..... 09 = 9, 0A = 10, 0B = 11, 0C = 12, 0E = 14
0F = 15, 10 = 16 : ce qui permet d'avoir 4 remplaçants au lieu de 2 !
- caractéristiques :
1 jaune : 8D, 2 jaune : 94, 3 jaune : 9A, 4 jaune : 9C, 5 jaune : A0, 6 jaune : A7, 7 jaune : AD, 8 jaune : B0, 9 jaune : B6, 10 jaune : BB
1 orange : C0, 2 orange : C4, 3 orange : C8, 4 orange : CE
8 vert f. : 4C, 10 vert f. : 57, 2 vert : 63, 6 vert : 74, 9 vert : 83, 10 vert : 8B

Etienne de Roffignac







CANNON FODDER

Pour activer un cheat mode, tapez JOOLS comme nom de sauvegarde.

Antoine Rodet

MEAN ARENAS

Première chose à dire : le système de mot de passe pour accéder directement à un niveau ne fonctionne pas (une erreur de programmation).
Par contre, grâce à l'option RESTART LAST ARENA, il est plus facile d'arriver au bout du jeu. Voici comment procéder :
- commencez le jeu normalement (START GAME)
- lorsque vous perdez une vie, appuyez sur le bouton jaune du joypad pour faire apparaître un menu. Choisissez l'option EXIT ARENA (FRONT MENU). vous voilà revenu au menu principal.
- ne choisissez plus START GAME mais le menu OPTIONS, sélectionnez alors RESTART LAST ARENA PLAYER 1. vous recommencerez la dernière arène sans avoir perdu de vie.
Cette manière de procéder vous permettra d'avancer lentement mais sûrement jusqu'à la fin de jeu.

Philippe Duchène

BRIAN THE LION



Les codes des 6 premiers niveaux:

Niveau 1 : nVN7vgqaGc
Niveau 2 : sXr7vgqaGP
Niveau 3 : sX/XvgqaGC
Niveau 4 : sXQkKgqaGd
Niveau 5 : sXqkKgqaGI
Niveau 6 : 20jEKWiSXp
(0 = zéro)

DoubleJ

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

WIZARD

PC

Dans le fichier WIZARDX.SAV:
- pour avoir 4095 points de vie et de magie, allez pour le 1er personnage secteur 88 dépl. 208, mettre FF 0F FF 0F FF 0F FF 0F, pour le 2ème personnage secteur 88 dépl. 314, pour le 3ème personnage secteur 88 dépl. 420, et pour le 4ème personnage secteur 89 dépl. 14.

La fortune des personnages se trouve :
pour le 1er : secteur 88 dépl. 220 mettre FF 0F
pour le 2ème : secteur 88 dépl. 326 mettre FF 0F
pour le 3ème : secteur 88 dépl. 432 mettre FF 0F
pour le 4ème : secteur 89 dépl. 26

S'il vous manque une clé : vider la 8ème case de l'inventaire du 1er personnage et éditer : mettre au secteur 888 dépl. 244 (à la place de 00 00)
- 88 01 : gold key,
- 89 01 : silver key,
- 8A 01 : serpent key
- 8B 01 : sun key
- 8C 01 : ruby key
- 8C 01 : night key
- 8E 01 : crystal key
- 8F 01 : common key
- 8F 0A : 10 common key

Laurent Jouglet

DIGGERS

PC
CD-32

Pour accéder au Cheat Mode, procédez comme suit :
- sélectionnez une équipe de mineurs, puis sélectionnez la carte (en haut à gauche)
- avec les boutons de direction et le bouton rouge, cliquez sur les noms suivants : FUJALE, CHONSKEE, DEENA

Un son particulier vous signalera que vous avez maintenant accès à toute la carte y compris le point d'interrogation en haut à droite.

Philippe Duchène

INDY CAR RACING

PC

Le meilleur réglage pour Long Beach est :
- fuel : 12
- aile : avant 11,50° arrière 13,50°
- pneu : moyen partout
- suspension : steering locks 19 °
- Gear Box : 1er : 11,80
  2ème : 10,70
  3ème : 8,90
  4ème : 8,00
  5ème : 5,40
  6ème : 5,20

Nicolas Rigaud

CANNON FODDER

AMIGA

Si vous avez une cartouche Action Replay MK3, vous pouvez taper ces codes:
Nombre de grenades : C 01 F4D
Nombre de roquettes : C 01 F53
Nombre de recrues : C 00 639

Arnaud Stehle

TERMINATOR

AMIGA

Pendant la partie, appuyez sur pause (P) et pressez les touches F1 à F10. Maintenant, dès que vous voudrez changer de tableau, appuyez sur "Échappe".

Elias Sekfali

BUBBA'N'STICK

AMIGA
CD-32

Les codes...
Code 2 = DQQ6PX?V!! Code 3 = N8TBR7SH2R
Code 4 = P9S!8XYB code 5 = YPCDWGNQVG

Marie-Thérèse Bertrand

HIRE GUN

AMIGA

Tapez "AMIGA" en clavier Qwerty, pour avoir énergie et balles infinies ainsi que l'accès à toutes les missions sur la carte.

H. Benfadhel

WIZ'N LIZ

AMIGA

Quelques codes de niveaux :
FPKC LNRP
LFHT DBKC
LCJQ CFJD
DCTB JTRS

Thomas Feuillet

EPIC PINBALL

PC

Pour avoir les boules infinies dans le flipper POT OF GOLD, recherchez la chaîne FE 06 58 55 et remplacez-la par 90 90 90 90. Dans le flipper EXCALIBUR, recherchez FE 06 C1 4D et remplacez par 90 90 90 90. Dans CRASH AND BURN, recherchez FE 06 D2 43 et remplacez par 90 90 90 90. Dans JUNGLE PINBALL, recherchez FE 06 BB 60 et remplacez par 90 90 90 90. Dans DEEP SEA, recherchez FE 06 1E 55 et remplacez par 90 90 90 90. Dans ENIGMA, recherchez FE 06 AE 4F et remplacez par 90 90 90 90.

Didier Weerts

ALIEN BREED

PC

Voici quelques codes à taper si vous avez une cartouche Action Replay.

Les vies :	Alien 1C390702
Les clefs :	Alien 1C360802
Le temps :	Alien 1B4A0B47
L'argent :	Alien 1C390C09
	Alien 1C3900B00
	Alien 1C390A00

(L'argent : les trois codes) pour avoir 90000 $

Antoine Quihzih

JIM POWER



Quelques codes:
Level II : GJGMCAAA (4 vies + 2/3 vie + 3 bombes)
Level III : GHEIEEHX (2vies + 1/3 vie + 3 bombes)
Boss III : XEEMAS2T (0 vie + 3/3 vie + 1 bombe)
Level IV : UKGECAAA (4 vies + 2/3 vie + 3 bombes)
Boss IV : UJFMIU4K (1 vie + 3/3 vie + 5 bombes)
Level V : RLFMIU1N (1 vie + 3/3 vie + 5 bombes)
Level VI : OAGECAAA (4 vies + 2/3 vie + 5 bombes)
Boss VI : MCGEEEWU (2 vies + 2/3 vie + 3 bombes)
Level VII : JBAEEEHZ (2 vies + 2/3 vie + 0 bombe)
Boss VII : MDBMIS11 (1 vie + 3/3 vie + 4 bombes)

Kiki Schreyers

GENESIA sur PC



Dans le monde 1 (fichier MOND_000.TER) :
Pour avoir la place du bleu : mettre au secteur 0000 déplacement 28 : 01, et mettre au secteur 0000 déplacement 26 : 02.
Pour avoir la place de l'orange : mettre au secteur 0000 déplacement 3 : 01, mettre au secteur 0000 déplacement 26 : 03
Dans le monde 2 (fichier MOND_001.TER) :
Pour avoir la place du bleu : mettre au secteur 0000 déplacement 3 : 01, mettre au secteur 0000 déplacement 29 : 02
Dans le monde 3 (fichier MOND_002.TER) :
Pour avoir la place du bleu : mettre au secteur 0000 déplacement 17 : 03, mettre au secteur 0000 déplacement 35 : 01
Pour avoir la place de l'orange : mettre au secteur 0000 déplacement 19 : 01, mettre au secteur 0000 déplacement 17 : 02
Dans le monde 4 (fichier MOND_003.TER) :
Pour avoir la place du bleu : mettre au secteur 0000 déplacement 36 : 03, mettre au secteur 0000 déplacement 26 : 01
Pour avoir la place de l'orange : mettre au secteur 0000 déplacement 30 : 01, mettre au secteur 0000 déplacement 36 : 02
Dans le monde 5 (fichier MOND_004.TER) :
Pour avoir la place du bleu : mettre au secteur 0000 déplacement 29 : 03, mettre au secteur 0000 déplacement 45 : 01
Pour avoir la place de l'orange : mettre au secteur 0000 déplacement 13 : 01, mettre au secteur 0000 déplacement 29 : 02
Pour avoir deux places au départ :
Monde 1 : remplacez secteur 0000 déplacement 28 : 01
Monde 2 : remplacez secteur 0000 déplacement 42 : 01
Monde 3 : remplacez secteur 0000 déplacement 35 : 01
Monde 4 : remplacez secteur 0000 déplacement 30 : 01
Monde 5 : remplacez secteur 0000 déplacement 45 : 01

Guillaume Ponty

Pour déplacer une armée sans dépenser un seul point d'action, il faut avoir une armée avec un minimum de deux soldats (ou archers, ou chevaliers...). On divise cette armée, puis ensuite on clique sur le personnage le plus près du lieu où l'on désire aller, et on clique sur "enroler". On répète cette action plusieurs fois de suite et on peut remarquer avec admiration que notre armée se déplace sans utiliser de points d'action. La seconde astuce consiste à se cacher dans la forêt : comme ça l'adversaire ne peut pas toucher notre valeureux guerrier que l'on vise avec des canons ou avec des flèches.

Jérôme Sistiaga

JURASSIC PARK



Pour ceux qui n'arrivent pas à passer le premier niveau en 2D, on peut commencer directement aux niveaux en 3D en renommant le fichier jp2d.exe en xxx.exe et en renommant le fichier jp3d.exee en jp2d.exe. Pour que le jeu redevienne normal et pour pouvoir commencer au premier niveau, il faut tout refaire dans l'autre sens : Renommer le fichier jp2d.exe en jp3d.exe, puis xxx.exe en jp2d.exe.
Pour voir directement la fin (très courte !) de ce jeu, renommer jp2.exe en xxx.exe et outro.exe en jp2d.exe.
Pour remettre le jeu normalement, renommer jp2d.exe en outro.exe et xxx.exe en jp2d.exe.

Bruno Eten

ULTIMA 8

Pour voir l'animation de fin de jeu : aller au menu (livre ouvert) et regarder jusqu'à la fin le générique (choix 5), revenir au menu sur lequel est apparu le nouveau choix 7 "CITATIONS".
Sortir du jeu et aller dans le sous-répertoire "STATIC" se trouvant dans le répertoire "Ultima 8". Un nouveau fichier vient d'être créé : "OUPB4IP.ICU". Puis tapez "COPY OUPB4IP.ICU I81B4U83.ICU" (ne pas oublier l'espace entre les deux noms de fichiers).
Revenir dans le menu du jeu ; un nouveau choix est encore apparu : choix 8 : "CONCLUSION".
Activer le choix 8 pour voir l'animation de fin.

Pierre Gaudin

THEATRE OF DEATH



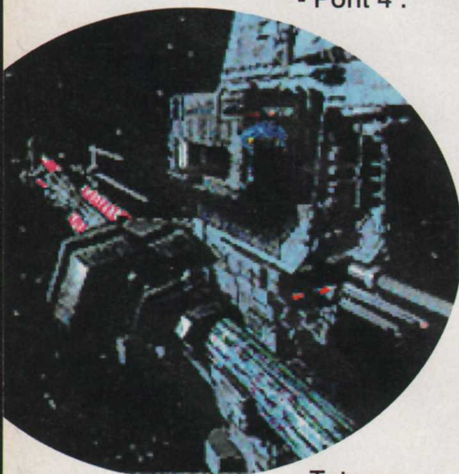
Voici tous les codes des niveaux :
GRASS :
3742AF116D110
3742B8FF6ED50
3741BCFD1BEB0
3743C162733E0
37408DD37A8D0
375A76170E290
37E1E38734010
3746AEB369350
37191E815FBF0
37AC2FB91C470
3718B5E3461D0
374A08936B6D0
DESERT :
772B8AF171451
772BEC2D5AAE1
772AFFE040291
77290B0607D51
772008F777F81
770BEFED6CF61
774B071657731
7708AEC5181E1
771CAB56082B1
76B98D796C0A1
746AB2127C6F1
791C3A8B471F41
6652BE5B75241
SNOW :
6031769A62BC2
6031110E15EE2
60325C8828782
60391277278F2
603A671C43CC2
6009F73F05F72
60644F3D25E52
60E4708F19872
61F2B97903C12
6205818F34A72
636B716247C22
8EA4D50B64232
et enfin, LUNAR :
56401FA7153C3
5640274A7A373
5645B2A522043
564070754A403
5641C65D76703
Après avoir entré un password, faites Exit, recliquez sur password et tapez SHED SOFTWARE : ainsi vous aurez des munitions et des Air Strikes Remaining à volonté.

Didier Le Baron

SOLUCES

IDOTNS**IRON**I**HELIX**GSZUXNRMWI
UDUQPEMLDNGSRAPWMQN**PC**UZTS

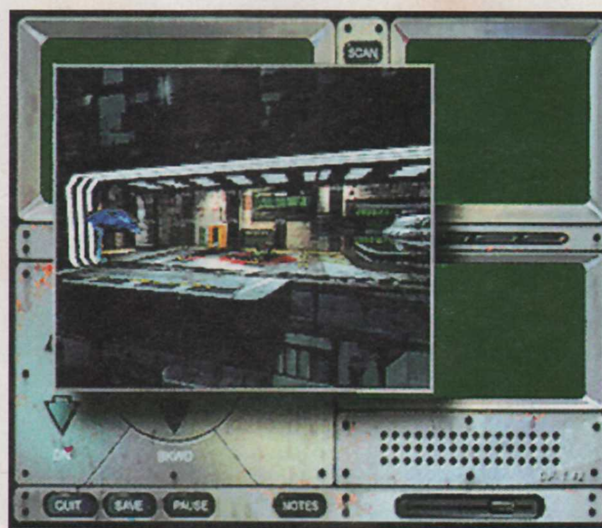
Recherche ADN :
- Pont 1 : William Parrish 2 Comm. dans la salle du capitaine,
- Pont 2 : Catherine Ingram 3 Capt. dans la salle équip. en haut à gauche,
- Pont 5 : Robert Benediti 4 Special. Arm. dans la salle de contrôle des armes,
- Pont 4 :



Tatyana Semenosky 1 Off. seau dans couloir près de l'élévateur,
- Pont 2 : Joseph Geist 6 ingénieur dans l'ingénierie auxiliaire,
- Pont 6 : Jacob Blatman 5 médecin milit. dans salle de déchets.

Les 3 premiers sont à garder pour les vidéos.

Recherche Vidéos :
- Vidéo 1 avec ADN n°2 aller sur passerelle, se brancher sur l'ordinateur, lire vidéo et entrer le code 8675 dans le menu-commande-sécurité-défense interne ; le défenseur sera alors neutralisé et détruit.
- Vidéo 2 avec ADN n°3 aller sur ordinateur de l'ingénierie auxiliaire, lire vidéo et entrer le code 9999 dans le menu principal-commande-sécurité-fermer cloison ; le faire seulement quand le défenseur se trouve entre les deux bonnes cloisons ; le défenseur sera alors bloqué.
- Vidéo 3 avec ADN n°4 aller sur ordinateur de l'ingénierie principale, lire vidéo puis aller sur ordinateur de la salle de contrôle des armes et entrer le code 2382 dans le menu-commande-contr.



armes-designer cible ; le destroyer s'autodétruira.

Astuce : pour avoir le temps de chercher les indices, descendre par l'élévateur au pont 6 et attendre le défenseur arriver sur le même pont que vous pour remonter au pont désiré.

Franck Chedozeau



Vous arrivez sur l'île de Myst ; le mieux est de vous promener tout autour. Vous allez trouver des interrupteurs marqueurs et vous devrez tous les enclencher. Il y en a un près des roues dentées, un sur les docks, un près du planétarium, un près du vaisseau spatial, un près du bassin au milieu de l'allée des colonnes, un près de la cabane en pierre à droite, juste après les colonnes, un peu plus loin sur la gauche près de la cabane en bois, un près de la tour avec l'horloge qui est inaccessible pour l'instant. Il y a donc huit interrupteurs marqueurs, dont sept que l'on peut enclencher. Sur le chemin en bois menant du dock à la bibliothèque, il y a une lettre, lisez-la et allez dans la pièce de l'image tridimensionnelle sur les docks. A droite en bas de l'escalier, se trouve une plaque encastrée dans le mur ; il y a trois chiffres : “40”, “67” et “47”. Chacun d'eux vous donnera une image en trois dimensions. Vous devez afficher le chiffre, puis appuyer sur le bouton en bas à droite, et enfin sur le bouton au milieu du socle du bassin. Pour voir Atrus, suivant la lettre trouvée auparavant, tapez “08” et cliquez sur le bassin. Le but du jeu est d'explorer quatre mondes que j'appelle : le monde mécanique, le monde des sons, le monde des arbres et le monde du bateau.

On peut les explorer dans n'importe quel ordre, mais il faut obligatoirement rapporter dans la bibliothèque quatre feuilles de chaque monde, soit une par monde. Cela ne servirait à rien de ne rapporter que deux feuilles



bleues et deux feuilles roses. Il y a aussi deux demi-pages importantes à trouver. Si vous voulez faire le jeu plus longtemps, vous pouvez, quand vous ramenez une feuille d'une couleur et que vous l'avez placée dans le livre correspondant dans la bibliothèque, retourner chercher la feuille de l'autre couleur pour la mettre dans l'autre livre. Les codes trouvés restent les mêmes, c'est donc assez rapide.

N'oubliez pas, non plus, d'utiliser le “Zip Mode” qui vous permet d'aller plus vite d'un endroit à l'autre uniquement lorsque vous y êtes déjà passé auparavant. Allez dans la bibliothèque, approchez-vous et examinez tous les livres en bon état. Il y en a cinq, dont un qui présente trois cents combinaisons de carrés et que vous laisserez de côté pour le moment. Notez bien tous les croquis et informations que vous apporteront les quatre autres livres. Approchez vous de la carte, vous voyez maintenant les emplacements des divers lieux de l'île. Si vous appuyez sur les cercles concentriques à droite, vous orienterez la tour d'observation en face des différents lieux intéressants. Quand la tour est en face d'un interrupteur marqueur, la ligne devient rouge. Arrêtez aussitôt la rotation, reculez-vous de la carte, allez vers le tableau représentant les étagères de la bibliothèque, cliquez dessus et vous découvrirez un passage secret qui mène par un ascenseur en haut de la tour. Là-haut, il y a deux échelles, une marquée d'un livre pour voir le lieu sélectionné, et l'autre marquée d'une clef pour voir des codes. Il faut faire cette opération quatre fois en changeant la position de la tour sur la carte.

Voici les quatre codes :

Pour les docks/planétarium : 11 Octobre, 1984, 10 :04 AM/17 Janvier, 1207, 5:46 AM/23 Novembre, 9791, 6 :57 PM.

Pour le vaisseau spatial : 59 Volts.

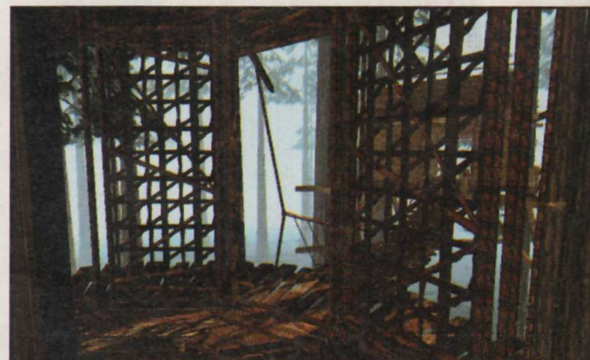
Pour les roues dentées : 2:40, 2, 2 et 1.

Pour les arbres : 7, 2 et 4.

Pour rouvrir la porte de la bibliothèque, cliquez sur le tableau représentant la porte ouverte. Selon que vous ayez choisi le livre bleu ou le livre rose, vous devez lire l'un d'eux ; cliquez sur la feuille de la même couleur et faites-la entrer dans le livre. Cliquez sur le livre et vous verrez Sirrus ou Achenar vous parler. Ce n'est pas très clair, d'accord, mais à chaque fois que vous rapporterez une feuille au livre, cela s'améliorera.

LE MONDE DES SONS

Allez dans la cabane en pierre à droite du bassin. En bas, se trouve le générateur du vaisseau spatial. Tapez 59 Volts, et vous avez intérêt à ne pas vous tromper au premier coup. En partant du haut, appuyez sur le quatrième à la rangée de gauche. En partant du haut, à la rangée de droite, c'est le deuxième, troisième et quatrième, ce qui vous donnera 59 Volts. Allez au vaisseau spatial, il y a des pylônes à gauche avec des interrupteurs, mais je pense qu'ils ne servent qu'à déconnecter le vaisseau spatial lorsque





l'on s'est trompé en rentrant le code des 59 Volts. Ouvrez le vaisseau spatial et jouez sur le tableau de commande la mélodie de cinq notes que vous aurez trouvée dans le livre de la bibliothèque. Comparez le piano avec le tableau de commande. Lorsque vous êtes prêt, enclenchez le clavier de droite et c'est parti ! Pour ceux qui n'ont pas l'oreille musicale, le mieux est d'enregistrer la mélodie sur cassette et ensuite d'ajuster avec le tableau de commande.

Vous devez trouver cinq antennes de transmission de son : le gouffre, l'oasis où il y a la page bleue, l'horloge, la forêt pétrifiée où il y a la page rose, et le vent. A chaque antenne, vous devez enfoncer le bouton du



tableau. Le gouffre est facile à trouver, c'est le premier. L'oasis est en bas des escaliers du gouffre. Tournez-vous vers le vaisseau spatial et prenez le chemin qui part sur la droite. Après le gouffre, se trouve l'horloge. Après l'horloge, à droite, à un embranchement, se trouvent la forêt pétrifiée et à gauche, le vent. Pour le vent, il y a un puits avec une échelle ; descendez, allumez l'interrupteur, traversez le tunnel, remontez de l'autre côté, ouvrez les portes métalliques, et vous vous trouverez face à un tableau de commande.

Vous avez cinq caméras correspondant aux cinq antennes ; votre but est de cadrer chaque caméra juste sur chacune des antennes pour avoir le son le plus pur possible. Quand vous êtes à cinq degrés de l'objectif, le son commence à apparaître, mais il est troublé, les flèches vous indiquent alors dans quelle direction aller pas à pas. Quand vous êtes juste localisé, le son est alors parfait.

Faites de même pour les quatre antennes qui restent, puis appuyez sur "Sigma", la lettre jaune étrange pour ceux qui ne connaissent pas l'alphabet grec. Cela vous donnera l'ordre des sons.

Forêt pétrifiée : 15,5.
Oasis : 153,4.
Vent : 212,2.
Gouffre : 130,3.
Horloge : 55,6.

Tout ceci est à jouer sur l'interphone du bâtiment près du vaisseau spatial. Vous arriverez alors au métro. Cliquez sur "Forward", et voici le chemin à suivre par la suite : nord, ouest, nord, est, est, sud, sud, ouest, sud-ouest, ouest, nord-ouest, nord-est, nord et sud-est. Ensuite, vous pourrez sortir. Cliquez sur le livre et vous retournerez dans la bibliothèque de Myst. Utilisez votre feuille bleue ou rose sur le livre correspondant et écoutez les fils.

LE MONDE DU BATEAU

Allez dans le planétarium, éteignez la lumière, utilisez le tableau de commande au-dessus du fauteuil en introduisant les trois dates trouvées dans la tour. Notez le schéma des trois constellations. Comparez-les avec le livre dans la bibliothèque et cela devrait correspondre avec feuille, serpent et insecte. Allez dans l'allée des colonnes, cliquez sur feuille, serpent et insecte. Chaque icône devient verte,



et lorsque les trois le sont, vous entendez le bruit du bateau faisant surface. Vous pouvez contrôler votre réussite avec la maquette dans le bassin : si elle est à flot, vous pourrez aller aux docks et pénétrer dans la pièce arrière du bateau. En route pour le vaisseau de pierre... Allez sous l'ombrelle, vous avez trois boutons : celui de droite vide le phare, celui du centre vide les accès aux rochers et celui de gauche vide la chambre arrière du bateau. Appuyez sur le bouton de droite et allez au phare. Descendez l'escalier, ouvrez le robinet du coffre pour le vider, et lorsqu'il est vide, refermez le robinet. Retournez sous l'ombrelle et poussez le bouton du milieu. Retournez au phare, le coffre est remonté près de la clef. Utilisez la clef sur le coffre. Puis utilisez la clef que vous trouverez à l'intérieur, sur la serrure, en haut de l'échelle. En haut, tournez le générateur une dizaine de fois, jusqu'à ce que les batteries soient chargées. Vous verrez que c'est fait lorsque le voyant sera vert sur les batteries. Allez en haut du rocher par l'escalier en bois ; vous y trouverez une longue vue : utilisez-la pour repérer une coordonnée, celle du haut du phare. Allez explorer les deux chambres des fils dans le rocher. Si vous êtes trop long et que la lumière s'éteint, remontez les escaliers dans le noir et retournez au phare pour ré-actionner la génératrice. Dans la chambre de Sirrus, vous trouverez la feuille rose dans le dernier tiroir de la commode.

Dans celle d'Achenar, vous trouverez la feuille bleue sur le lit ; prenez celle que vous voudrez, mais ce serait moins bête de continuer à prendre la même couleur que les feuilles que vous avez récupérées jusqu'à maintenant. Dans cette même chambre, vous pouvez vous amuser avec la machine à hologramme, mais cela ne sert à rien par contre, vous devez trouver une page déchirée dans le meuble à cartes. C'est très important, donc n'oubliez pas de la recopier. En remontant de l'une ou l'autre des chambres, vous trouverez à gauche sur un palier, un panneau coulissant qui est marqué d'un carré rouge.



Ouvrez-le et entrez. Sur le compas, il faut appuyer sur un bouton, le bon du premier coup, sinon, il vous faudra retourner dans le noir jusqu'au phare pour refaire de la lumière. Vous avez trouvé comment faire ? Rappelez-vous, la longue vue en haut du rocher. Bon, je vous dis tout ! La longue vue vous a donné 135 degrés. Il y a 32 boutons sur le compas, donc chaque graduation représente 11,25 degrés (360 degrés divisés par 32). Si on divise 135 degrés par 11,25, cela nous donne 12. C'est donc sur le douzième bouton qu'il faudra appuyer. Il se trouve au bout de la flèche rouge du bas à droite. Vous avez alors de la lumière par la lampe sous-marine. Retournez à l'ombrelle, et appuyez sur le bouton de gauche pour dégager la pièce arrière du bateau. Allez-y, maintenant il y a de la lumière, car si vous y étiez allé avant, il y faisait noir. Cliquez sur la table, le livre apparaît : cliquez sur lui et vous vous retrouverez dans la bibliothèque de Myst pour utiliser votre feuille et écouter à nouveau le message du fils choisi. Comme d'habitude, vous pouvez retourner chercher la feuille de l'autre couleur, si cela vous amuse.



LE MONDE DES ARBRES

Attention, dans ce monde, c'est plutôt difficile. Quand vous y serez, il faut absolument faire des cartes du niveau 0 et du niveau 1. N'oubliez pas de regarder le livre correspondant à ce monde dans la bibliothèque, recopiez le plan des cabanes. Rendez-vous dans la cabane en bois au bout de l'allée à gauche. À l'intérieur, vous trouverez le dessin d'un arbre, une chaudière et une valve. Bon, il faut probablement allumer la chaudière, retournez-vous et dirigez-vous vers le coffre encastré, faites la combinaison trouvée dans l'observatoire, c'est-à-dire 7, 2 et 4. Prenez une allumette, cliquez sur la boîte pour l'allumer, et mettez-la en bas à gauche de la chaudière pour allumer la veilleuse. Tournez la valve dans le sens des aiguilles d'une montre douze ou treize fois ; la pression monte, vous entendez l'arbre ascenseur qui monte. Laissez-le aller jusqu'en haut. Lorsqu'il s'arrête, tournez alors la valve dans l'autre sens pour éteindre la chaudière ; dès qu'elle s'est éteinte, il faut faire très vite : sortez de la cabane, allez deux fois à gauche sur la plate-forme de l'arbre géant, et dès que la cabine est en face de vous, cliquez pour y rentrer. Si vous avez raté, recommencez toute l'opération. Vous voilà arrivé dans le superbe monde des arbres. L'ensemble du système repose sur l'hydraulique. Allez sur le rocher de l'éolienne, ouvrez le petit robinet en bas de la cuve, l'eau s'écoule alors vers le réseau. Il faut maintenant aller à l'ascenseur qui mène au niveau 1. En redescendant du rocher, orientez la première dérivation à gauche, suivez le même chemin que l'eau ; ensuite, pour les trois prochaines dérivations, il faut aller trois fois à droite ; suivez toujours le même chemin que l'eau, et vous arrivez à l'ascenseur ; fermez la porte, et avec la poignée, montez au premier niveau. Votre but est d'atteindre le niveau 2, dont l'escalier et l'ascenseur étaient fermés au niveau 0. Il y a une hutte qui possède un interrupteur pour ouvrir la porte d'accès à l'escalier. Cette hutte est à peu près au centre. Regardez le plan trouvé dans la bibliothèque de Myst. En partant de l'ascenseur, allez tout droit jusqu'à la première hutte, ensuite allez trois fois à droite, puis tout droit : là, vous avez un interrupteur rouge, actionnez-le et allez à l'escalier. Descendez l'escalier et ouvrez la porte. Allez à la première dérivation de tout à l'heure et dirigez l'eau à droite. Revenez à l'escalier, montez et prenez l'ascenseur pour aller au niveau 2. Là, vous trouverez les deux chambres avec les feuilles bleues et roses, une se trouve au sol et l'autre dans le tiroir du bureau. Prenez celle qui est de la couleur que vous avez choisie au début du jeu. Dans le tiroir de droite sous le lit, vous trouverez l'autre moitié de la feuille déchirée, recopiez-la et associez-la à celle trouvée dans le monde du bateau. Redescendez par l'ascenseur et l'escalier. Rendez-vous à la première dérivation, orientez-la vers la gauche, la suivante aussi vers la gauche et la troisième vers la droite. Suivez toujours le sens de l'eau et vous arriverez à un ponton sans issue. Il y a un boîtier sur la gauche. Il suffit de tirer la poignée. Continuez et tournez à droite. Encore un ponton sans issue, mais il y a la manivelle, tournez-la, et voilà ! Retournez encore une fois à la première dérivation, orientez-la à gauche, la suivante sur la droite, l'autre sur la droite et la dernière sur la gauche. Rendez-vous à l'ascenseur, tout près du tuyau télescopique, utilisez-le et vous trouverez le livre pour retourner sur Myst, dans la bibliothèque. Faites comme vous avez l'habitude avec les feuilles.

LE MONDE MÉCANIQUE

Allez à la tour de l'horloge immergée au bout de l'allée, utilisez le tableau de commande avec les deux roues et le bouton rouge. Vous avez trouvé dans la tour de l'observatoire le code 2 :40. Il faut afficher cette heure sur l'horloge. La grande roue est pour les minutes de 5 en 5 et la petite est faite

pour les heures. Quand vous aurez affiché 2 :40, appuyez sur le bouton rouge. Allez à la tour et activez l'interrupteur marqueur puis entrez à l'intérieur. Il faut afficher le code 2, 2 et 1 avec la machine. Allez-y, si le contrepoids est complètement descendu, vous avez une poignée sur le mur pour le remonter. Si vous n'y arrivez pas, tirez et relâchez deux fois le levier de droite, tirez le levier de gauche, quand le 1 apparaît en bas, maintenez-le pour avoir le 2 au milieu et relâchez immédiatement. Allez aux roues dentées près des docks, entrez et cliquez sur le livre. Vous arrivez sur l'île du sud, il y en a deux autres au nord et à l'est. Au centre, se trouve une forteresse tournante. Regardez le panneau de commande, il faut trouver les quatre symboles pour retourner sur Myst. Allez dans les deux chambres, dans celle de Sirrus, il y a un panneau secret en bas à droite de la chaise. Cliquez dessus, vous trouverez la page rose dans cette pièce, il y a aussi un papier dans le casier à bouteilles. Dans la chambre d'Achenar, il y a aussi un passage à gauche de la chaise, la page bleue est dans cette pièce secrète. Entraînez-vous à faire tourner la forteresse avec le simulateur. Voici une méthode approximative, poussez le levier gauche à fond, puis revenez d'environ deux crans ; poussez le levier de droite à fond pendant environ trois secondes, puis remettez-le à zéro ; remettez celui de gauche à zéro et attendez que la forteresse se stabilise. Notez bien les bruits correspondant aux quatre points cardinaux. Entraînez-vous plusieurs fois.

Allez dans le couloir du fond qui relie les deux chambres et appuyez sur le bouton rouge. Descendez l'escalier et maniez le tableau de commande pour ouvrir l'ascenseur, il faut mettre les deux ouvertures en coïncidence et qu'elles deviennent rouges. Remontez, retournez-vous et appuyez sur le bouton rouge pour refermer l'escalier. Allez dans l'ascenseur. Montez à l'étage supérieur et regardez. Au-dessus de l'ascenseur, on voit un tableau de commande qui ressemble fort au simulateur de rotation. Entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton rectangulaire du milieu. Sortez vite, dès que vous entendrez la petite sonnerie. L'ascenseur descend d'un demi-étage et vous aurez accès au panneau de commande.

Comme sur le simulateur, faites tourner la forteresse et fiez-vous au bruit pour savoir où vous êtes. Ce n'est pas très facile, il faut persévérer. Quand vous pensez être au bon endroit, appuyez sur le bouton rouge, reprenez l'ascenseur, sortez et allez sur l'île que vous venez d'atteindre, pour lire les symboles.

Recommencez pour l'autre île et enfin revenez au sud. Tapez les symboles sur le clavier et descendez dans le passage secret pour cliquer sur le livre et pour retourner dans la bibliothèque de Myst. Pour ceux qui n'auraient pas découvert les symboles, de gauche à droite :

1 - 4/5 de cercle avec l'ouverture vers le bas.
2 - Deux triangles inversés avec un rectangle entre les deux.
3 - Trois triangles surmontés d'un cercle.



4 - Un demi-cercle cadré à gauche.

Ou encore, le nombre de clics de gauche à droite : 2, 8, 5 et 1. De retour à la bibliothèque, faites comme d'habitude avec la feuille. Mais faites bien attention au message des fils, il vous donnera deux consignes importantes : un nombre dans un livre et surtout de ne pas toucher au livre vert. Le chiffre, c'est 158.

Revenons aux deux pages déchirées qui, une fois rassemblées, vous disent d'aller modifier le marqueur de l'interrupteur des docks. Allons-y, il s'ouvre, et dedans, il y a une feuille blanche. Prenez-la et retournez à la bibliothèque.

LA CHEMINÉE ET LA FIN...

Prenez le livre le plus à droite sur l'étagère du milieu, et ouvrez-le à la page 158. Recopiez le dessin. Allez dans la cheminée, appuyez sur le bouton, dessinez le croquis de la page 158 sur la plaque devant vous et appuyez sur le bouton. Vous vous retrouvez dans une chambre secrète. Maintenant, un dilemme se pose à vous ! Feuille rose ? Feuille bleue ? Ou livre vert ? Vous avez peut-être remarqué que Sirrus et Achenar ne semblent pas très recommandables, et que, d'autre part, ils ne vouent pas un culte effréné à leur père. Ne suivez donc pas leur conseil et cliquez sur le livre vert, Atrus vous parlera. Lorsqu'il aura fini, re-cliquez sur lui pour le rejoindre à Dunny. Vous vous retrouverez face à lui. Quand il vous la demande, donnez-lui la page blanche, il s'en va, et à son retour, il vous donne un livre pour retourner dans la bibliothèque de Myst. Dans la bibliothèque, vous pouvez constater qu'il est arrivé un petit problème à Sirrus et à Achenar. Regardez les livres bleus et roses. Voilà, c'est fini...

Rémy Desmarquest



Après l'intro, Kat va parler devant la porte et va vous demander de l'ouvrir, mais vous n'avez pas le temps de réagir, car des coups de feu se font entendre ; elle balance alors une grenade et pénètre à l'intérieur : c'est là que vous allez commencer à intervenir.



1) Kat vous demande si vous êtes toujours avec elle ; répondez-lui YES sur le terminal. Elle regardera son poignet et sera rassurée. Vous venez de passer la première épreuve.

2) Un tas de méchants semblent vouloir accueillir notre héroïne ; tapez sur le sélecteur le code 1-2-3 (lorsque le code est correct, un voyant jaune se met en marche) puis appuyez sur le magnifique bouton rouge (rq : il faut appuyer une fois pour armer le piège, voyant vert, et une seconde fois pour actionner le piège, voyant rouge ; tous les autres pièges à base de codes se feront de la même manière). La mitrailleuse va se mettre en marche et réduire en charpie tous vos assaillants. Kat se dirige vers un petit train et se décide à le prendre.

3) Vous arrivez à une sorte d'ascenseur. Actionnez le code 1-5-2 de la même manière, et un détonateur va se mettre en marche. Une explosion va tuer les deux ennemis qui vous balançaient des pierres.

4) Malheureusement, cette explosion assomme Kat, qui se retrouve sur un tapis roulant. Afin de lui éviter une chute dans de l'acier en fusion, actionnez le bouton E pour arrêter le tapis ; mais attention, comme le dit la notice, vous n'êtes pas seul et il faut actionner plusieurs fois le bouton pour que ça marche.

5) Kat s'est à peine remise de ses émotions, qu'un ennemi lui fonce dessus. Elle va se battre avec lui et l'envoyer dans la fournaise. Malheureusement, un autre arrive sur le tapis ; actionnez ALERT pour la prévenir, puis le bouton E pour remette le tapis en marche. Cet imbécile comprendra qu'il ne doit pas rester sur un tapis roulant...

6) Dans le bas, Kat a droit à une quantité énorme d'ennemis. Comme ils sont idiots, ils se trouvent juste en dessous de la vanne qui donne sur le liquide en fusion. Une action sur le bouton J leur fera l'effet d'une douche (chaude...).

7) Mais manque de chance, le niveau de lave monte. Pour sauver Kat, il faut d'abord arrêter la vanne (c-à-d. le bouton J), puis appuyer sur le bouton G pour amener le treuil à hauteur de Kat. Celle-ci peut alors l'atteindre et se sauver de cet enfer.

8) Encore une fois, un manque certain de chance vous amène à déposer Kat sur une petite passerelle : Kat, incommodée par les vapeurs nocives, ne voit plus rien. Vous allez devoir la guider sur cette passerelle pour qu'elle atteigne la sortie. Si je m'en souviens bien, il faut d'abord attendre que Kat commence à aller tout droit (elle vous le dira elle-même). Les directions doivent être les suivantes : gauche, tout droit, gauche, gauche, tout droit, droite, droite, tout droit, et voila la sortie !

9) Kat a toujours les yeux qui lui brûlent : lui indiquer rapidement la DROITE pour qu'elle trouve un lavabo.

10) Kat va vous parler, car elle semble désespérée ; lui dire YES quand elle se demande si vous êtes toujours là. Rassurée, elle repartira alors à la bagarre.

11) Dans la salle où Kat trouve de la drogue, actionner ALERT et lui indiquer rapidement la direction DROITE : elle va courir et monter à une échelle.

12) En équilibre sur une conduite d'eau, un ennemi essaye de suivre Kat. Actionnez ALERT, un ennemi va être tué par balle par un autre. Avant que cet autre ne vous tire dessus, tapez le code 6-6-6 sur le sélecteur. Vous actionnez ainsi un détonateur : l'explosion va tuer ce deuxième ennemi. Ouf, vous vous en êtes bien tiré !!

13) N'écoutant que son grand cœur, Kat libère un prisonnier. Malheureusement pour elle, ce prisonnier n'en est pas un. Il assomme Kat ; quand elle se réveille, l'ennemi a pris son arme et est tranquillement assis sur une chaise électrique. Mon sang n'a fait qu'un tour : faire du mal à ma petite Kat... ah, mon gaillard ! Une pression sur le code 4-5-1 va lui donner à réfléchir.

14) Kat décide de prendre l'ascenseur. Dommage, il est piégé. Comme décidément vous êtes son ange gardien, le code 9-1-1 va la tirer de ce mauvais pas...

15) Enfin, la confrontation avec le général Minh ! Dommage pour lui que la sirène n'était pas loin ; une pression sur le bouton N fera l'affaire. Ce moment d'inattention va lui coûter cher.

Voilà, vous n'avez plus qu'à admirer la fin.

Sébastien Delbecques

QOPERIQUANTUMSGATEPZNCMNA XNURMFKYSPCLCD-ROMSIENVOZO

Étant donné la faible interactivité de ce jeu, il est peut-être exagéré de parler de solution, mais c'est parce que les déplacements sont limités, qu'il faut justement les optimiser : je propose donc les endroits à visiter pour profiter de toutes les séquences (les réponses aux questions n'ont aucune influence sur la suite du jeu, si ce n'est la réplique immédiate de l'interlocuteur). Le nom des lieux correspond à ce qu'on trouve sur la doc (pas toujours identique à ce qui est affiché dans le jeu).

1er jour :
Utilisez le militerm pour lire les informations qui vous intéressent (notamment la lettre qui vous est destinée). Puis allez dans la salle de l'ordinateur (main computer, 3e étage).
Après le briefing, allez dans le hangar, et au gate service, avant d'être réquisitionné par le cuisinier.
Après le KP duty, vous pouvez écouter les deux conversations dans la cuisine, avant de partir. Dirigez-vous ensuite vers l'infirmerie (sickbay), puis vers le laboratoire (civilian office).



2e jour :
Examinez le militerm quand vous vous réveillez, vous avez reçu une nouvelle lettre. Après le breakfast, allez dans la salle de détente (enlisted lounge) discuter avec vos deux collègues, puis devant la porte de la sécurité (security, 1er étage).
Enfin, après quelques minutes mouvementées, vous êtes interrogé par le colonel Saunders : en sortant, allez dans le couloir face à l'entrée principale (main entry, 1er étage) ; vous avez ensuite le temps de visiter un peu (mais il n'y a plus rien à voir) ; profitez-en, c'est la dernière fois !!

3e jour :
Il n'y a aucune interaction jusqu'à la bataille finale.

Stéphane Bernou

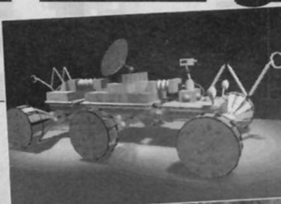
PC COMPATIBLE PC/CD ROM

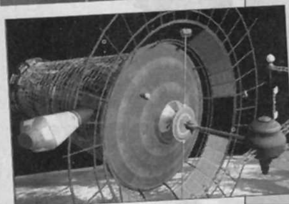
Des nouveautés CD Rom géniales !!!



Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA

OUTPOST™





Une simulation hyper sophistiquée de colonisation interstellaire. La terre est devenue invivable ! Réussissez à implanter votre colonie dans l'univers et faites la survivre.









NEW NEW

PACIFIC STRIKE

Une simulation de vol réalisée par Origin System qui vous met aux commandes des divers avions, des Wildcat, Hellcat ... et ce pendant une période historique majeure : l'attaque de Pearl Harbor !

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



NEW

BLOODNET

Plongez dans Manhattan 2094 où le réseau des vampires contrôle la ville. Vous incarnez Ronsun Stark, détective privé qui, aidé de mercenaires cyberpunks veut retrouver sa liberté et son apparence humaine.





HIT

ULTIMA 8

Après Serpent Isle et Siver Seed, voici le seul, l'unique ULTIMA 8 ! Graphismes superbes, animations top, scénario ensorcelant !Absolument unique.





HIT

UFO

Vous êtes en 2017, des OVNIS sont signalés un peu partout sur la terre. Découvrez les intentions des envahisseurs. Empêchez-les de coloniser la terre. Construisez des bases, envoyez des commandos, gérez les différents approvisionnements et défendez la planète.





NEW

TIE FIGHTER

Rejoignez et tentez d'écraser l'alliance rebelle dans ce nouvel épisode de la Saga de la guerre des étoiles. Lucas art vous propose, pour ce jeu une animation à couper le souffle et des graphismes en 3D somptueux.



NEW

DELTA V

Une simulation de vol entièrement tournée vers l'adresse de pilotage : tout va très vite et de nombreux obstacles gênent votre progression.



NEW

DOOM

Un jeu à la rapidité et à la souplesse géantes : toutes sortes d'armes sont à votre disposition en cours de chemin pour éliminer vos ennemis.



HIT

F 14 FLEET DEFENDER

La nouvelle référence des simulateurs de combat : somptueux graphismes et action réaliste sont au rendez vous chez Microprose.



NEW

STAR TREK JUDGMENT RITES

L'adaptation micro de la fameuse série télévisée par Interplay. 8 missions dans l'espace à résoudre en compagnie des 7 héros de la série. Un superbe jeu d'aventure action !



NEW

THE SETTLERS

Vous êtes le Roi ... avec trois autres qui veulent également imposer leur suprématie ! Alors construisez et imposez votre supériorité avec stratégie ou avec force !



HIT

MEGARACE

Un jeu qui ouvre la voie aux jeux de demain sur CDRom. Des graphismes futuristes qui vous permettront d'évoluer sur 16 circuits pour des courses délirantes !





HIT

SIM CITY 2000

Vous voilà Maire d'une métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investis-sant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...



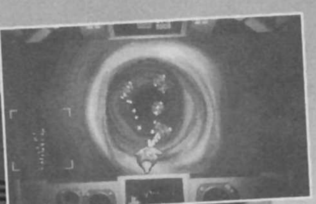
HIT

BENEATH A STEEL SKY

Préparez-vous à craquer pour ce jeu au scénario digne des meilleurs films de SF. La réalisation n'est pas en reste grace à la participation d'un maître de la BD.

Amiga CD 32





Microcosm, le hit CD 32

NOUVEAUTES

HEIMDALL 2

Darkmere	Manchester United
Elite 2	Surf Ninjas
Gunship 2000	TFX
Little Devil	

LES TOPS

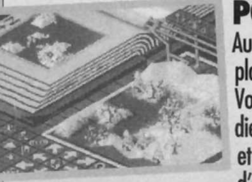
Alien Breed + Qwak	Global Effect	Pirates of Gold
Arabian Knight	Labyrinthe of Time	Project X + F17
Brutal Sport Foot.	Nick Faldo	Sensible Soccer
Chaos Engine	Pinball Fantasies	Summer Olympics

MACINTOSH



SIM CITY 2000

Vous êtes le Maire d'une métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investis-sant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...



POPULOUS

Au début une planète déserte. Vous incarnez un dieu tout puissant et décidez d'apporter la vie sur cette misérable terre. A vous de la peupler et de diriger votre peuple vers son apogée. Utilisez au mieux vos pouvoirs célestes (maladies, tremblements de terre, naissance et mortalité ..) pour contrecarrer les plans de votre adversaire.

LES TOPS MICROMANIA

A Train	Freddy Pharkas	PGA Tour Golf 2
Break Line	Indy 4	Prince of Persia
Carrier at War	Larry 6	Red Baron
Chuck Yeager Air Combat	Legend of kyrianda	Sim City de Luxe
Civilization	Lucas Evasion	Tristan Pinball

** Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 5 juin 94.*

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

IMMÉDIAT SUR LA 3DO*

Baisse de prix sur la console et les jeux

4990 F



SUPER WING COMMANDER 395F

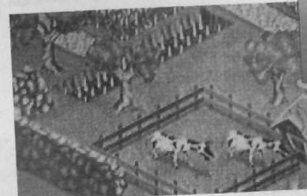


TOTAL ECLIPSE 395F

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
NOUVEAU



JOHN MADDEN FOOTBALL 395F



THE HORDE 395F

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V
Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

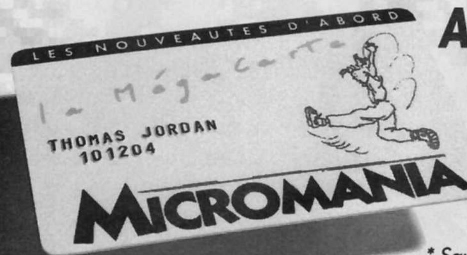
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

LES NOUVEAUTES 3DO		
Sewer Shark	~~499 F~~	395 F
Night Trap	~~499 F~~	395 F
Dragon's lair	~~499 F~~	395 F
Mad Dog	~~549 F~~	395 F
Road Rash	~~499 F~~	395 F
Out of this World	~~499 F~~	395 F
Incredible Machine	~~499 F~~	395 F

** Console 3DO modifiée pour votre téléviseur PAL. Alimentation 220 volts. Instructions en français. Offre valable en magasin uniquement et dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 5 juin 94.*

MICROMANIA



Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 5 juin 94

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

J 19 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

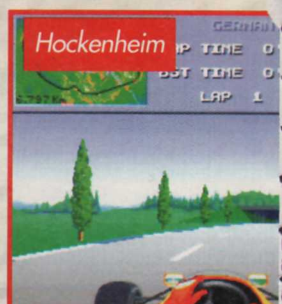
Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement
N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ CD 32 ☐ Super Nintendo ☐ Macintosh ☐ 3DO

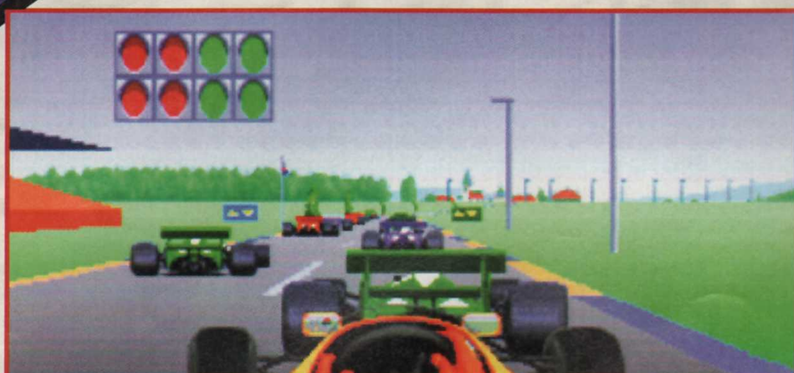








Une nouvelle simulation de F1 sur PC, il fallait oser ! Heureusement, Vroom ne rentre pas directement en concurrence avec les ténors de la catégorie : c'est de l'arcade pure !



Le départ, moment fatidique entre tous ! Même quand une bonne douzaine de concurrents s'agglutinent à l'écran, l'animation reste rapide et fluide



Non, vous ne rêvez pas : l'écran est bien scindé en deux. Deux joueurs peuvent s'affronter simultanément ; à chacun est dédiée une moitié de l'écran. Grandiose !

Sorti depuis belle lurette sur Amiga et ST, voilà que la fameux Vroom débarque sur nos PC chéris ! C'est d'autant plus surprenant que l'on croyait, avec le génial F1 Grand Prix et le sublime Indycar Racing, détenir les références absolues en matière de simulation de courses automobiles !

En fait, Vroom ne concurrence nullement ces deux produits, qui restent le top au niveau simulation. Il est en effet beaucoup plus branché arcade, et, croyez-moi, les sensations n'en sont pas moins intenses !

VROOM TIENT SUR UNE DISQUETTE !

Au premier abord, Vroom paraît beaucoup plus simple que F1 Grand Prix, par exemple : les menus sont clairsemés et les options carrément moins nombreuses. C'est un choix délibéré des concepteurs, qui ont voulu créer là un produit tout public. Les courses se déroulent sur douze circuits, aux noms et aux tracés désormais célèbres : Imola, Silverstone, Adelaïde, Monte Carlo...

Vous pourrez vous lancer dans le mode "arcade", dans une phase d'entraînement libre, ou dans un championnat.

Le mode "arcade" diffère des autres uniquement par ses règles. Le but est de réussir à parcourir les douze circuits. Pour "finir" une course et passer à la suivante, il faut doubler un certain nombre de voitures. La première fois, vous devez en passer huit, puis dix, puis douze, etc, jusqu'à trente deux, si mes calculs sont exacts ! Les voitures sont évidemment de plus en plus rapides, sinon ce ne serait pas drôle !

En mode "entraînement", vous pourrez tourner à l'infini sur n'importe lequel des circuits (d'autres concurrents sont quand même présents).

Enfin, en mode "championnat", vous participerez à une saison, dont vous établirez vous même le programme, à savoir l'ordre et le nombre des circuits. Pour chacun d'entre eux, vous passerez par une course de qualification, déterminant votre position sur la grille de départ. Ensuite, vous aurez six tours pour vous imposer !

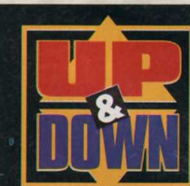
Quelque soit le mode de jeu sélectionné, quatre niveaux de difficulté sont prévus. Dans le plus facile, les voitures adverses sont lentes et pilotées par des imbéciles, alors que la vôtre est quasi indestructible et plafonne à 250 km/h. En mode "expert", il faudra faire gaffe aux chocs et à l'usure des pneus, d'autant que votre bolide fonce à plus de 350 km/h et que les adversaires sont redoutables.

Avant la course, vous passez par le garage pour régler quelques aspects techniques de votre machine. En fait, cette phase se résume à choisir le degré d'inclinaison de l'aileron arrière parmi trois, le type de pneu (mous, moyens ou durs) et la boîte de vitesse, manuelle ou automatique. En haut de l'écran, pendant la course, se trouve le "tableau de bord", qui affiche en permanence un plan du circuit avec votre position et celle de l'adversaire, diverses statistiques temporelles, ainsi que votre vitesse, le rapport enclenché, le régime moteur, et deux témoins de santé de votre véhicule (pneus et moteur).

ACCROCHEZ-VOUS À VOTRE JOYSTICK !

Et c'est parti ! Dès les premiers tours de roue, on s'aperçoit que la conduite est facile et précise. Du fait de l'aspect résolument "arcade" de Vroom, les réactions de la voiture ne sont pas d'un réalisme absolu, loin s'en faut ! La voiture reste toujours dans l'axe de la piste, les têtes-à-queue sont impossibles, les chocs entre voitures vous ralentissent plutôt qu'autre chose et les accidents ne sont jamais bien graves, sauf pour le chrono !

Dans le même ordre d'idée, la trajectoire que vous prenez n'est pas



- ▲ Houlala, que ça va vite !
- ▲ C'est fun au possible.
- ▲ Le jeu à deux est génialissime.
- ▲ Tout le monde peut y jouer.
- ▼ Un peu faible au niveau options.
- ▼ Un réalisme pas très rigoureux.

GRAPHISME 16 | BRUITAGE 17 | MUSIQUE 15 | ANIMATION 19 | MANIABILITÉ 18 | DURÉE DE VIE 18 | ORIGINALITÉ 18





LES CIRCUITS

VROOM MULTIPLAYER

SUR PC • EDITEUR LANKHOR

d'une importance capitale. En fait, en niveau "novice", ça ressemble plus à Out Run qu'à F1 Grand Prix ! Dés que l'on grimpe d'un ou deux niveaux et que l'on passe en boîte manuelle, ça se gâte quand même : il vous faudra quelques dizaines de tours d'entraînement pour bien maîtriser un circuit.

Par contre, au niveau sensations, c'est la baffe. En effet, l'impression de vitesse est tout simplement flippante ! Votre voiture roule à une vitesse phénoménale, et les dénivelés du tracé sont particulièrement bien rendus. Dans certains circuits, on se croirait presque dans des montagnes russes, d'autant plus qu'on voit la route très loin devant soi.

Lorsque vous sortez de la route ou que vous tamponnez des concurrents, votre voiture effectue des bonds impressionnants, et pas toujours très pénalisants.

Même sur une machine modeste, l'animation vaut le déplacement ! En fait, l'image est composée de décors en 3D (tunnels, tribunes, ponts...) et de sprites dessinés, comme les voitures, les arbres et les panneaux. En mode "Full Detail", même si ça reste assez sommaire, les graphismes sont fournis, et bougent à une telle vitesse que l'on reste collé à son fauteuil par la force centrifuge ! De plus, il existe un mode "turbo", où là, c'est vraiment de la folie pure !

Au niveau sonore, c'est pas mal non plus : vous entendrez le rugissement du moteur en plein effort...

A DEUX, C'EST MIEUX !

Mais le top du top, le rayon de soleil, l'idée géniale, c'est le jeu à deux ! Dans ce cas, comme sur les consoles, l'écran se divise en deux horizontalement, et un joueur pilote en haut et l'autre en bas. Les deux opposants se partageront clavier, joysticks et souris, et joueront donc simultanément sur le même ordinateur. Et là, c'est tout simplement grandiose : l'animation ne ralentit qu'un tout petit peu, et les parties vont s'enchaîner sans qu'il n'y ait rien que vous puissiez faire ! Attendre son adversaire pour le prendre en chasse, lui faire une lui rentrer dedans, sont autant de plaisirs qui vous sont offerts avec cette formule. Et si vous êtes tout seul, vous pouvez même demander à l'ordinateur de jouer l'un des pilotes...

C'est clair, au niveau réalisme, Vroom est très loin d'égaler les autres jeux de F1 sur PC, mais alors question fun et sensations, je ne lui vois guère de concurrents, surtout quand deux joueurs s'affrontent ! Tout le monde peut y jouer, tout le monde doit y jouer : je sens que Vroom va faire un tabac !

150



Voilà le menu de paramétrage qui apparaît avant le début de la course. C'est vrai, il est plutôt sommaire... mais l'amour est aveugle !

L'impression de vitesse est d'autant plus forte quand vous passez sous ce genre de structures. Il vaut mieux avoir digéré avant de jouer à Vroom !



On ne se rend pas compte sur la photo, mais cette section du circuit d'Hockenheim, en Allemagne, fait penser à des montagnes russes, tellement les dénivelés sont importants.

88%

K240 -UTOPIA 2-

SUR AMIGA 600/1200 • EDITEUR GREMLIN

Économie et conflit sont à l'ordre du jour pour le grand retour d'Utopia. Dans l'espace profond, personne ne vous entendra cliquer !



SEISMIC PENETRATOR COST = 120000

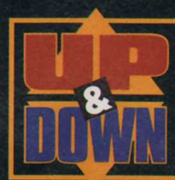
MONEY = 353890



PROVIDES THE CAPABILITY TO LOCATE AND EXTRACT THE EXTREMELY VALUABLE TRAXIUM AND NEXOS ORES, WHICH EXISTING MINES CANNOT EXTRACT.

PREV NEXT PURCHASE CLEAR END

En cours de jeu, vous pourrez, si vos finances vous le permettent, acheter des brevets à une corporation terrienne du nom de Sci-Tek. Au prochain passage du vaisseau Impérial, les plans vous seront délivrés et vous pourrez démarrer la construction de nouveaux gadgets.



▲ L'ergonomie de l'interface.
▲ L'extrême richesse de possibilités d'action.
▲ L'originalité du scénario.
▼ Les graphismes auraient peut-être pu être plus réussis, ou l'animation plus fluide, mais vraiment, je chipote.

Voici l'un des adversaires les plus coriaces que vous aurez à affronter. Rien qu'à voir sa tronche, on a envie de signer l'armistice.

THE RIGELLIAN CONFEDERATION

(RIGEL SYSTEM)

AN ANCIENT AND HIGHLY ADVANCED CULTURE WHO REFUSE ALL ATTEMPTS TO OPEN TRADE NEGOTIATIONS. LITTLE IS KNOWN ABOUT THEM. SUSPECTED DEADLY.

[DIFFICULTY: HARD]

Nous sommes en 2380, et l'Empire Terrien, autrefois florissant, connaît de graves problèmes. En effet, l'avidité des hommes l'a conduit à épuiser presque entièrement les ressources minières de la cinquantaine de planètes sous son contrôle. Les rares astres dont le sous-sol n'est pas encore épuisé parlent à présent de faire sécession afin de se concentrer sur leur approvisionnement propre, au risque de précipiter leurs voisins dans la misère la plus totale. On est donc aux portes d'une guerre interstellaire des plus destructrices, lorsque des astronomes découvrent une nouvelle galaxie en orbite autour de la nôtre. Au sein de cette dernière se trouve un gigantesque champ d'astéroïdes, regorgeant des métaux les plus rares, et qui attire les convoitises d'hommes confrontés à la pénurie depuis bien longtemps. Mandaté par l'une des plus importantes compagnies minières de l'Empire, Tetracorp, vous allez prendre la tête d'une expédition visant à coloniser le fameux secteur K240, et surtout à en soustraire le précieux minerai. Un jeu d'enfant, pensiez-vous, seulement voilà, il semble que vous ne soyez plus seul...

DU PAIN, DU VIN, DU MARTIEN

Ce scénario, plutôt bien ficelé, marque le grand retour du programmeur anglais Graeme Ing, quelques années après le génial Utopia. A l'instar de ce dernier, K240 est un jeu de stratégie se décomposant en deux phases distinctes. En effet, il vous faudra tout d'abord mettre en place une foule d'installations pour rendre possible la vie en ce milieu hostile, puis mener vos forces armées à la victoire contre les "indigènes", pas décidés du tout à laisser toutes ces richesses leur passer sous le nez. Cependant, vous êtes pour ce faire cvonfronté à un problème inhabituel dans ce genre de jeu : la surface dont vous disposez. Eh oui, c'est bien un astéroïde que vous devez coloniser et non une planète, et la totalité du terrain disponible couvre à peine la moitié de l'écran. Bien sûr, la majorité des bâtiments que vous allez construire sont étudiés en conséquence – ce sont des gratte-ciels qui n'occupent qu'une faible portion du sol –, mais vous vous retrouverez très vite à l'étroit si vous ne trouvez pas de débouchés à votre expansion. De plus, il existe dix types de minerais différents aux noms bizzaroïdes (je me demande notamment à quoi peut bien ressembler le "bytanium"), et tous ne sont pas présents sur l'astéroïde sur lequel vous avez jeté votre dévolu. Vous allez donc construire votre premier chantier naval afin de produire rapidement de petits vaisseaux-éclaireurs que vous affectez à des missions d'exploration. Une fois quelques autres "cailloux" découverts, demandez à ces mêmes explorateurs de faire des prélèvements afin de jauger s'il est rentable d'aller y installer une base ou pas. Naturellement, tout cela coûte

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
14	16	-	13	15	17	17



Bondé à craquer de structures diverses, voici à quoi ressemblent vos astéroïdes au bout de dix minutes de jeu. C'est bien simple, on dirait Tokyo suspendu dans l'espace.

fort cher, et vous allez très vite vous retrouver à court de crédit pour poursuivre votre colonisation. Heureusement, un vaisseau-cargo Impérial vient, une fois par an (un jour dure à peu près deux secondes), prendre livraison de votre surplus de métaux, pour lequel vous serez grassement rétribué. Attention, ce transporteur n'effectue pas le tour de tous les astéroïdes sous votre contrôle, il vous appartient par conséquent d'acheminer le produit de vos mines vers un point central assumant la fonction d'entrepôt géant. Bref, les années passent, et tout semble ainsi se dérouler tranquillement, troublé seulement par quelques événements aléatoires tels que des ruptures de pipe-lines et autres pannes diverses vous occasionnant de petits tracas, jusqu'au jour où l'un de vos explorateurs découvre un astéroïde déjà occupé...

QUAND "COLONS" RIME AVEC "BASTON"

En effet, K240 comporte six races extraterrestres différentes (en autant de niveaux de difficulté croissante) qui ont exactement le même but que vous et comptent bien s'approprier les richesses du secteur K240 à leur seul profit. Une telle rivalité ne peut, à terme, qu'engendrer un conflit, aussi la partie dégénère-t-elle rapidement en wargame (temps réel) des plus violents. A ce propos, l'arsenal mis à votre disposition par le programmeur de K240, est très impressionnant, puisqu'on ne dénombre pas moins de huit vaisseaux de combats différents, à bord desquels seize types d'armement distincts peuvent être installés, sans compter la dizaine de missiles balistiques que vous pouvez également produire dans vos silos. Si l'on est un peu dérouté de prime abord devant un aussi vaste choix, avec un peu d'habitude on commence à entrevoir les possibilités de chacun de ces engins de mort, et très vite on se surprend à échafauder des stratégies très poussées pour faire mordre la poussière à ses rivaux. Je vous conseille par exemple de charger vos petits chasseurs rapides, tels que les Combat Eagles ou les Destructors, d'armement air-air (genre canon à plasma) afin de les utiliser à des fins d'interception de la flotte ennemie, tandis que quelques Terminators et cuirassés bourrés de bombes et napalm font merveille (enfin, merveille, tout dépend de quel point de vue on se place !), lorsque vous ordonnez l'assaut d'un astéroïde ennemi. Pour vous éviter de répéter mille fois les mêmes actions, il est possible de gérer vos vaisseaux individuellement ou de les regrouper en flottes (jusqu'à un maximum de huit simultanément) agissant de concert, ce qui est très appréciable (tout ceux qui ont joué à Dune 2 comprendront aisément ce que je veux dire). On retrouve la même diversité en ce qui concerne les missiles que vous pouvez expédier droit sur les enfoirés d'en face. Certains se scindent en trois, juste avant l'impact, tandis que d'autres

PUBLICITE



PINKY CORP.

Vos voisins font un tapage infernal tous les soirs jusqu'à 4 heures du matin ? Un nouvel immeuble récemment construit en face de chez vous détruit votre panorama ? Faites appel à la Pinky Corp, pour tous travaux de nettoyage ou d'expropriation ! Grâce à l'emploi de technologies de pointe, Pinky Corp massacre vos voisins sans même souiller vos chaussures ! Pinky Corp, c'est déjà plus de 20 milliards d'extraterrestres exterminés, satisfaits ou remboursés !





Voici l'un des coups les plus vicelards que vous puissiez faire à vos adversaires : achetez un gigantesque moteur et placez ce dernier sur un astéroïde inoccupé. Il ne vous reste plus alors qu'à propulser votre caillou droit vers l'ennemi, si vous parvenez à entrer en collision avec lui ; vous pouvez être sûr qu'il n'en réchappera pas.

POSSIBILITÉ D'INSTALLATION SUR DISQUE DUR.

K240

-UTOPIA 2-

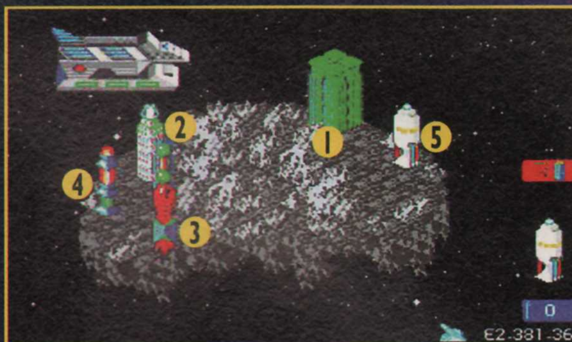
créent de gigantesques incendies, très efficaces sur les astéroïdes surpeuplés, ou encore provoquent d'impressionnants orages magnétiques qui balaient toute la surface du "caillou", endommageant tout ce qu'ils touchent. Et puis, bien sûr, il y a les "classiques" missiles thermonucléaires, mais ceux-là sont à utiliser avec discernement. En effet, s'ils sont d'une redoutable efficacité (ils font purement et simplement exploser intégralement l'astéroïde), ils ne laissent derrière eux rien que vous puissiez exploiter et font dangeureusement monter le taux de radioactivité dans un périmètre assez large. Vous l'aurez compris, la phase "guerrière" est de loin la plus réussie de K240 ; il ne s'agit pas simplement, comme c'est trop souvent le cas dans ce genre de jeu, de produire des unités pour les envoyer droit sur l'ennemi sans employer de tactique particulière. De plus, l'intelligence artificielle des diverses races aliens est très élevée, chaque type d'extraterrestre possède de ses propres armes, parfois très surprenantes, ainsi que ses stratégies de prédilection. Ce n'est qu'avec l'habitude que vous apprendrez à les connaître, puis à les contrer efficacement. Enfin, s'il n'existe que six niveaux différents, l'ordinateur génère aléatoirement le nombre, la position ainsi que les ressources des astéroïdes à chaque nouvelle partie, il est donc possible d'y jouer indéfiniment sans jamais revivre les mêmes événements.

UNE INTERFACE TRES "PRO"

Pour ce qui est de la réalisation de K240, il faut reconnaître que le très bon côtoie le moins bon. Les graphismes, en 3D isométrique à la Sim City 2000, sont loins d'atteindre la perfection de ce dernier, sans mériter pour autant le qualificatif de "moches". Comme vous ne disposez pas de beaucoup d'espace, les bâtiments ont tendance à être placés les uns sur les autres, ce qui donne parfois une impression de fouillis. Heureusement, il est possible de faire pivoter les astéroïdes pour les observer sous tous leurs angles, ou même de faire disparaître les buildings pour ne laisser que des marquages au sol, ce qui redonne de la clarté à l'ensemble. L'animation n'est pas non plus exempte de tout reproche, le déplacement des vaisseaux étant un tantinet saccadé. Rassurez-vous cependant, cela n'altère en rien le bon déroulement du jeu ou le plaisir que l'on éprouve à y prendre part. En revanche, les bruitages ne souffrent d'aucune faille, les diverses explosions, décollages ou atterrissages étant accompagnés de voix digitalisées (féminines et d'une pureté impeccable) ou de sirènes d'alerte à donner froid dans le dos. Mais ce qui impressionne le plus dans K240, c'est la qualité de l'interface au travers de laquelle vous allez vivre vos aventures. Comme vous le soupçonnez sûrement, K240 est un soft assez complexe, et la pléthore d'options qui vous sont offertes se traduit par un nombre astronomique d'icônes (plus de 90 !). Aussi, pour vous aider à vous y retrouver, le jeu met à votre disposition de très puissants outils. Il est par exemple possible, comme sur le Workbench 3.0, "d'extraire" les icônes dont vous vous servez le plus fréquemment, pour les fixer de façon permanente sur votre tableau de bord, une option que l'on est plus accoutumé à trouver sur les programmes professionnels que dans l'univers du jeu vidéo, fut-il de stratégie. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez affecter aux touches de fonction les vues "zoomées" de vos astéroïdes, ce qui vous évite d'incessants allers et retours sur la carte, ou encore faire de même avec les constructions les plus fréquentes, à l'aide des touches numérotées cette fois-ci. Bref, tout a été conçu pour que le joueur se sente rapidement "comme chez lui", et croyez-moi, vu la richesse du jeu, ce n'est pas du luxe ! Bref, s'il ne subsistait qu'un adjectif pour définir K240, celui-ci serait incontestablement "passionnant". Et comme la version finale de ce jeu devrait être intégralement traduite en français, je ne vois pas ce qui vous retient de courir faire l'acquisition de ce dernier !

Pinky

UNE COLONIE EN KIT



Vous venez de débarquer, votre transporteur a placé un module de survie (1). Commencez donc par assurer pour vos colons l'approvisionnement en nourriture (2), en air (3) et en eau (4). Puis fabriquez un entrepôt pour stocker les excédents (5).



Il est maintenant urgent de penser à démarrer vos exploitations minières. Il existe trois type de mines distincts qui récoltent différentes sortes de minerais : les "classiques" (6), les mines "grande profondeur" (7), et les "pénétrateurs sismiques" (8) (sic), ainsi qu'un nouvel entrepôt pour ces précieux métaux (10). Evidemment, vous aurez également besoin de vous fournir en énergie (9) pour faire fonctionner tout cela. Tiens, le cargo Impérial (11) vient d'arriver, il faut penser à transférer vos métaux à bord afin de toucher en retour un juste salaire.



Maintenant que vos colons disposent de toutes les matières premières nécessaires, il est temps de penser au superflu. Allez, hop !, un petit commissariat (12) pour maintenir l'ordre, et un hôpital (13) pour s'assurer qu'aucun vilain virus ne se propage.



Ca va, vous suivez toujours ? Chic, le cargo Impérial est reparti, ce qui signifie que vous venez de gagner tout plein de brouzoufs. Ça tombe bien, car il va maintenant s'agir d'équiper militairement votre astéroïde pour éviter qu'il ne représente une proie trop facile. Un chantier naval (14) ainsi qu'une usine d'armement (15) pour vous constituer une petite flotte, et des hangars souterrains (16) pour la parquer. Quelques tourelles anti-aériennes (17) ne peuvent pas faire de mal, et un silo à sattellite (18) va vous permettre de construire, puis de lancer vers les astéroïdes ennemis des espions vous rapportant leurs moindres faits et gestes. Enfin, quelques bons silos à missiles ballistiques (19) viennent compléter votre arsenal. Vous voilà paré !

92%

Le diabolique Loki et ses terribles guerriers Hakrats sèment la terreur sur les terres d'Yggdrasil. Ils deviendront bientôt trop puissants pour que les habitants puissent résister. Seuls les Dieux peuvent mettre un terme à ces ravages. Il est grand temps d'intervenir...
Jouez le rôle de Heimdall, sacrifiez votre divinité en retournant parmi les mortels sur la piste de Loki. Parcourez les six vastes Terres Viking à la quête des fragments de l'Amulette Sacrée qui vous permettra d'anéantir Loki.












COMMODORE AMIGA (1 MEG ONLY)
A1200 ENHANCED VERSION
AMIGA CD32

CORE DESIGN LIMITED TRADEWINDS HOUSE 69/71A ASHBOURNE ROAD DERBY DE22 3FS TEL: (0332) 297797 FAX: (0332) 381551

Savoureux mélange des meilleurs jeux de réflexion, Diggers possède plus d'un atout dans son sac. Hélas, l'ergonomie mal conçue de l'interface ne permet pas d'en profiter pleinement.





Des monstres viennent vous polluer sans cesse l'existence. N'oubliez pas de les localiser afin de mieux protéger vos p'tits gars. En pénétrant dans la cabane, vous pourrez vendre vos pierres et acheter du matos.





Réputé aux quatre coins de la galaxie par les plus grands commerçants du Sentier Centaurien, la planète Zarg provoque bien des convoitises. Son sous-sol maintes fois retourné par les tremblements de terre, renferme de précieux minerais que beaucoup s'emploient à extraire. Tels les cowboys et leur ruée vers l'or, les Zargiens passent le plus clair de leur temps dans d'étroits couloirs à la recherche de quelques pierres de valeur. Le gouvernement de la planète décide de protéger ses richesses en autorisant les travaux d'excavation pendant seulement une petite partie de l'année. De plus, il ne pourra y avoir que deux races de mineurs dans une même mine. Mais tout ceci ne nous empêchera pas de creuser comme des cinglés, quoi qu'en pensent les services concernés... Eh, eh !

TE MINE PAS VIEUX, Y EN AURA POUR TOUT' LE MONDE !

Le jeu débute dans le bureau de l'administrateur du service des mines. A défaut d'y ramener votre voiture, vous pouvez y choisir une race de mineur, l'endroit où vous désirez creuser, mais aussi reprendre ou sauvegarder une partie. Il existe quatre races de mineurs : les Manouches, les Krishniches, les Dipsos et les Carriers. Chacune d'elle présente diverses qualités dont la force, l'intelligence, la robustesse et la rapidité. C'est ainsi que l'on découvre que si les Carriers sont aussi forts que Stallone, ils n'en sont pas moins crétins. Je vous laisse donc sélectionner vous-même les personnages qui vous correspondent le mieux. Ce choix effectué, vous devrez diriger le pointeur de la souris sur l'une des trente trois zones que comprend la carte de Zarg. Je suis en fait un gros menteur, puisque seules deux zones vous sont accessibles au départ, mais c'était un habile moyen de vous indiquer le nombre total de niveaux. Bref, vous voilà fin prêt pour plonger dans les entrailles de la terre.

UNE DURÉE DE VIE QUI N'EN FINIT PLUS

Vos cinq mineurs se tiennent là, devant les bureaux de l'administrateur. Vous sélectionnez chaque personnage l'un après l'autre, soit en cliquant directement dessus, soit en cliquant sur le numéro qui lui correspond sur la partie basse de l'écran ; et vous pouvez entreprendre différentes actions. C'est là où ça se complique. Hormis le fait de marcher, de courir ou encore de sauter, vous pouvez creuser dans n'importe quelle direction (sauf vers le haut, bien sûr), ramasser ou poser un objet, vous téléporter vers la sortie de la mine, et tout cela avec l'aide du bouton droit de la souris. Cette succession de menus ne se montre pas très convaincante tout au long du jeu. En effet, beaucoup d'actions doivent être effectuées avec un minimum de rapidité, et ce système de commande permet justement tout, sauf d'être rapide. Il en résulte une perte de contrôle du mineur pouvant malheureusement entraîner sa mort immédiate. Car c'est bien là le problème, une question de rapidité. Imaginez en effet que vous soyez, avec un p'tit gars, en train de creuser de longs couloirs horizontaux afin d'y installer des rails et des wagons. Imaginez maintenant qu'un autre p'tit gars, à qui vous n'avez rien demandé, commence à entamer la croûte terrestre dans le sens vertical ; votre beau couloir se trouve complètement foiré et vos espoirs d'entrepreneur consciencieux s'envolent. Devant un tel massacre, vous essayez de cliquer sur le p'tit gars en question pour lui foutre une raclée, mais celui-ci se casse vite fait hors de l'écran et vous devez appuyer à toute vitesse sur l'un des cinq numéros pour le sélectionner enfin. C'est alors qu'un second p'tit gars arrive en courant, poursuivi par un fantôme. Vous tenter de lui porter secours en cliquant sur le numéro qui lui correspond, et pof, impossible de savoir de qui il s'agit. Le numéro 1 ? le 2 ? Ou peut-être le 5 ? Le temps de tomber dessus et le p'tit gars se fait scalper la couenne. Comme vous pouvez le constater, c'est assez fouillis. De plus, les dédales de galeries sont si importants, que l'on a parfois bien du mal à se situer et il n'existe pas de vue générale. Il ne

UP & DOWN

- ▲ Il est suffisamment rare de voir un programme original pour qu'il faille le souligner.
- ▲ La taille et le nombre de niveaux laissent présager de très longues heures de jeux.
- ▲ Les graphismes sont réussis et variés.
- ▼ L'intérêt du programme est desservi par un système de commandes mal foutu.
- ▼ Vos personnages prennent souvent des initiatives déconcertantes.

GRAPHISME 17 | BRUITAGE 15 | MUSIQUE 11 | ANIMATION 13 | MANIABILITÉ 08 | DURÉE DE VIE 18 | ORIGINALITÉ 19

faut pas non plus perdre de l'esprit qu'une autre race de mineurs se trouve dans les parages, qu'ils viendront vous attaquer sournoisement et que vous n'aurez que les bruitages pour vous indiquer l'agression. M'enfin, on finit quand même par s'en sortir, même si cette foutue interface dessert le jeu sur plus d'un point.

Lorsqu'un p'tit gars découvre une pierre précieuse, un bruit se fait entendre et celle-ci apparaît bien en évidence. Vous n'avez plus qu'à la prendre, sachant que chaque p'tit gars peut porter plus ou moins de choses selon sa forme physique. Une fois les poches pleines, vous devez le téléporter à la surface pour faire fructifier votre bien à la bourse. Vous en obtiendrez plus ou moins d'argent selon le cours et devrez même, dans certains cas, revenir plus tard en attendant que la pierre que vous détenez soit proposée à l'achat. Il existe en effet plus de cinq sortes de minérais et seulement trois guichets... Une fois la vente terminée, deux choix s'offrent à vous : économiser ou bien dépenser. Dans le second cas, un magasin se trouve juste en face de la bourse. Vous y trouverez tout ce qu'il faut pour améliorer votre travail (wagons pour ramasser les métaux, tunneliers, ascenseurs...), mais aussi quelques articles précieux pouvant vous préserver la vie : bateaux gonflables pour traverser des étendues d'eau, portes anti-inondations, etc., car plus vous avancerez dans le jeu et plus le boulot deviendra difficile. La fonte des glaces peut entraîner l'inondation des galeries, les sols humides s'effondrent facilement... Une vrai galère. Il s'agit donc de faire judicieusement le poids entre les dépenses et la rentabilité de votre affaire, et ce afin d'obtenir le plus rapidement possible la somme necessaire pour terminer les niveaux.

SIMPLE, MAIS DE BON GOUT

Si les graphismes sont loin d'être révolutionnaires, il n'en reste pas moins réussis compte tenu de la morosité évidente de l'environnement. Représenter une mine n'est pas, a priori, chose facile. Les graphistes s'en sont bien sortis, avec une exploitation judicieuse des 256 couleurs du mode VGA et un souci du détail poussé quant à l'animation des p'tits gars. Le tout est accompagné de bruitages plutôt sympa et très instructifs (les bruits sont pour la plupart source d'indices). Diggers offre donc un concept résolument génial, mais la conception douteuse de son interface ne permet pas de l'apprécier pleinement. Dommage, les p'tits gars !

Lord Casque Noir



La bourse vous permettra de faire fructifier vos biens.

GERS

SUR PC • EDITEUR MILLENIUM



L'achat d'ascenseurs et autres ustensiles vous permettra d'optimiser votre travail. Mais attention, car l'argent perdu devra aussitôt être regagné pour finir le niveau. Un menu de commandes contextuel apparaît dès que vous cliquez sur l'objet en question.



Une pression sur le bouton droit de la souris libère le menu "action ". Celui-ci se compose de plusieurs sous-menus d'une utilisation peu pratique. C'est d'autant plus dommage, que le jeu est d'un grand intérêt.



UN NIVEAU DE TAILLE MOYENNE... LES P'TITS GARS ONT DU BOULOT SUR LA PLANCHE

82%

TEST AMIGA
TEST PC



SABRE TEAM

Un jeu entre stratégie et wargame qui ne remplit pas toujours sa mission.



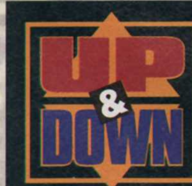
Une vue satellite apparaît pour vous indiquer la trajectoire et l'impact de vos balles.

SUR PC ET AMIGA 1200 • EDITEUR KRISALIS

Spécialisé dans la lutte anti-terroriste, le Sabre Team se compose de quatre hommes armés jusqu'aux dents. Le problème, c'est qu'ils sont extrêmement crétins et que vous allez devoir tout leur expliquer. La première étape consiste à former le groupe en sélectionnant, d'après leur C.V., quatre gars parmi les huit disponibles. Chacun d'entre eux possède ses propres caractéristiques et peut, de ce fait, porter plus ou moins de choses en même temps. Le poids du chargement influe bien évidemment sur son comportement, voire sur sa taille si vous y allez vraiment trop fort (c'est ce qui est arrivé à Calor, maintenant elle est minuscule). La panoplie d'armes disponibles est d'autant plus impressionnante que chacune d'elles n'accepte qu'un type de munition. Si par un malheureux hasard, vous deviez vous tromper de balles, votre arme serait inutilisable. Une option d'équipement automatique aurait été la bienvenue. Dans l'étape suivante, vous placez vos hommes sur le terrain. A l'instar d'un wargame, chaque soldat dispose d'une somme de points d'action qu'il faut gérer le plus intelligemment possible. Chaque mouvement, chaque geste que vous effectuez, demande plus ou moins de points. Il faut, par exemple, quatre points pour avancer d'une case en diagonale, un point pour tourner d'un quart de tour, quatre points pour charger son arme avant de tirer et six points pour tirer... "Ah zut, j'en ai plus que deux, ah non c'est vraiment trop bête ça ! Aïe, que faire ? Eh bien, tu n'a plus qu'à passer ton tour, mon gars." Faites donc attention de disposer de suffisamment de points pour entreprendre tout ce que vous aviez prévu de faire.

UN CONCEPT SYMPA, MAIS LÉGEREMENT DÉPASSÉ

Le jeu, qui comporte pas moins de cinq niveaux, se déroule sur un terrain isométrique avec une représentation transparente des bâtiments. En clair, le toit d'une maison disparaît dès que vous pénétrez à l'intérieur. De même, un terroriste placé dans une guitoune est entouré d'un cercle transparent. Votre but consiste évidemment à tous les dénicher et à leur péter la tronche. Vous pouvez consulter une carte des lieux en interrogeant l'ordinateur de poche. Elle sert également à vous indiquer la trajectoire d'une balle lors d'un tir, en apparaissant promptement à l'écran. Lorsque c'est au tour de l'ordinateur, vous aurez droit à un superbe écran en 256 couleurs et à quelques bruitages

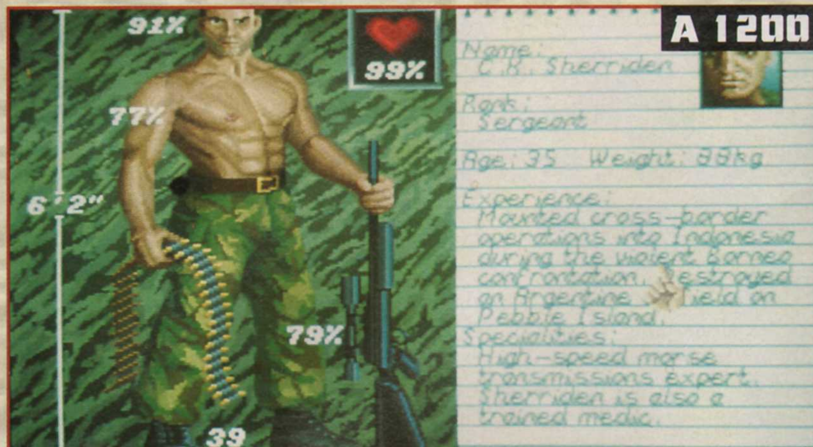


▲ Les missions à effectuer sont originales et bien pensées.
▲ On s'y croirait.
▼ L'action est beaucoup trop lente.
▼ La réalisation laisse un arrière-goût de jeu vieillot.
▼ Pas de chargement automatique des membres de l'équipe.



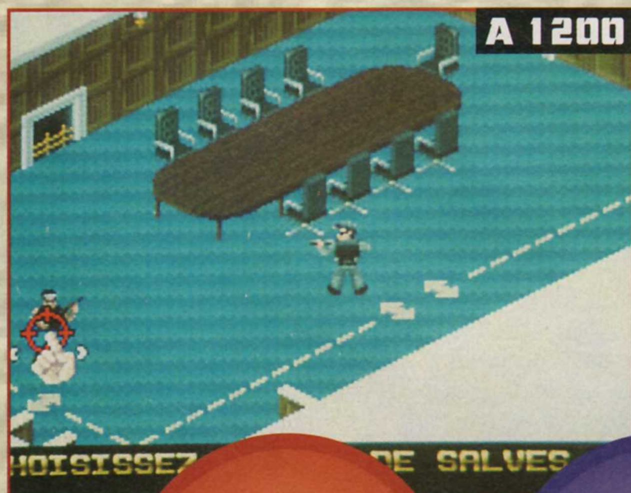
GRAPHISME 13	BRUITAGE 10	MUSIQUE 14	ANIMATION 9	MANIABILITÉ 14	DURÉE DE VIE 14	ORIGINALITÉ 15
GRAPHISME 12	BRUITAGE 10	MUSIQUE 10	ANIMATION 10	MANIABILITÉ 14	DURÉE DE VIE 14	ORIGINALITÉ 15





traduisant les actions des terroristes. En écoutant attentivement ceux-ci, vous pourrez avec beaucoup de chance, déterminer leur position... mais ne rêvez pas trop quand même. Outre le déplacement de vos soldats, vous pourrez ramasser des objets, jeter des grenades (sans oublier de les dégoupiller), délivrer les otages... La version PC du programme comporte deux modes de fonctionnement, l'un en plein écran (comprenez une moitié d'écran) mais sans scrolling, et l'autre dans une fenêtre plus petite mais avec un scrolling. La version 1200 n'apporte rien de plus que la version 500 (testé dans le Joystick n° 32) hormis les quelques écrans intermédiaires. Malgré tout cela, Sabre Team souffre d'une réalisation trop sommaire. Les graphes paraissent vieillots, la musique et les bruitages ne cassent pas des briques, et l'interface souffre de quelques défauts. C'est d'ailleurs la même — à quelques exceptions près — que l'ancienne version Amiga 500. Si vous êtes un adepte de ce genre de jeu, je vous conseille plutôt Special Force de MicroProse, plus ancien mais plus prenant.

LORD CASQUE LOURD



Les bâtiments sont représentés en 3D isométrique. Lorsque vous pénétrez dans l'un d'eux, le toit disparaît afin que vous puissiez continuer à voir vos personnages.

AMIGA **75%**

PC **72%**

DARKMERE



Bien des années après Cadaver, Core Design remet au goût du jour le jeu d'aventures en 3D isométrique avec le très attendu Darkmere.

SUR AMIGA 500/1200 EDITEUR CORE DESIGN



Les orques patrouillent dans les rues en quête d'hommes à dévorer. Celui-ci n'a pas de chance, il est tombé sur vous !

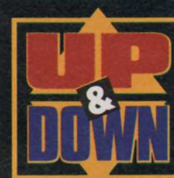


Les rares habitants encore en vie et n'ayant pas encore fui, en sont bien souvent réduits à la mendicité. L'un d'eux vous sera d'un grand secours ; seulement voilà, lequel ?

La famille des arlésiennes de la micro compte à présent, avec la sortie de Darkmere, un membre supplémentaire. Ce n'est pas moins de dix-huit mois de retard qu'accuse le soft, prévu à l'origine pour octobre 1992 ! Accouchement difficile, donc, mais au moins Core aura eu le mérite de mener le projet à terme en dépit de toutes les difficultés rencontrées. Il ne tient plus qu'à vous, de pénétrer dans l'univers médiéval-fantastique de Darkmere.

UN ELFE PARMI LES HOMMES

Dans une contrée terrorisée par un dragon du nom d'Enywas, un elfe, bravant l'interdiction formelle d'intervenir dans les affaires humaines, décide de porter secours aux villageois décimés par les assauts du saurien ailé. Au terme d'un combat acharné, Gildorn parvient à tuer et à vaincre Enywas, mais il est banni par les siens pour sa faute et s'installe parmi les hommes. Pas ingrats pour deux sous, ces derniers le couronnent bientôt et lorsque le monarque s'éprend d'une jeune elfe amnésique trouvée errante, c'est avec joie qu'ils accueillent l'arrivée d'une nouvelle reine. Cette union porte rapidement ses fruits et Berengaria, en vertu d'une ancestrale tradition elfe, part dans la forêt mettre au monde un prince héritier. C'est à partir de là que les choses commencent à sérieusement se gâter, car les jours passent et la jeune mère ne reparaît pas. Malgré une fouille minutieuse des environs, Gildorn ne retrouve, parmi les arbres, qu'un bébé abandonné, son fils. Il sombre alors dans la mélancolie et se terre dans son château, laissant son royaume tomber aux mains de brigands et coupe-jarrets sans réagir. Pire encore, un mystérieux nuage sombre s'avance vers la contrée, et avec lui retentissent à nouveau les chants de guerre, depuis longtemps oubliés, des orques des Montagnes de l'Est. Vous incarnez le Prince Ebryn, devenu un vigoureux guerrier nanti d'une épée enchantée, et allez tenter de remplir la triple mission de mettre fin à la malédiction du Darkmere, repousser les légions du mal et retrouver votre mère disparue. Pour représenter les aventures d'Ebryn, Core Design a opté pour des graphismes en 3D isométriques. Vous déplacez le héros à l'aide du joystick à travers le vaste univers du jeu et parlez avec une foule de personnages vous permettant peu à peu de progresser. Mais cela ne sera, la plupart du temps, pas gratuit, vos vis-à-vis réclamant bien souvent que vous accomplissiez diverses tâches pour eux en échange de leurs précieux renseignements. Untel (inside) vous demandera de porter un message pour lui, tandis qu'un autre voudra vous voir lui ramener un objet. Tout cela vous oblige à d'incessantes allées et venues, et la taille du jeu étant assez imposante, il est fortement conseillé d'établir un plan des lieux afin de vous y retrouver. Vous trouverez par ailleurs sur votre chemin, de nombreuses clefs jonchant les pavés de la ville. Certaines servent à ouvrir des coffres, tandis que d'autres vous ouvriront l'accès de maisons laissées à l'abandon. En fouillant ces dernières, vous découvrirez de nombreux objets, armes, potions, parchemins ou



- ▲ Les graphismes donnent au soft une solide ambiance
- ▲ Le monde de Darkmere, très vaste, laisse augurer de nombreuses heures de jeu.
- ▲ Le logiciel est intégralement traduit en français.
- ▼ De nombreux ralentissements sensibles sur A500.
- ▼ Pas de musiques pendant la partie !
- ▼ Aucune installation sur disque dur possible et de très longs temps de chargement.

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
17	15	12	17	15	16	16

À première vue, le quartier du temple semble désert. Il jouera pourtant un rôle essentiel dans votre aventure. Pour vous donner un ordre d'idée de la taille de Darkmere sachez que la portion qui vous est présentée ne représente qu'approximativement 5 % de la surface du premier niveau du jeu, qui en compte trois. Cartographes, à vos crayons !

DARKMERE, CITÉ FANTÔME.



encore victuailles régénératrices d'énergie. Ces dernières vous seront particulièrement utiles, car le monde de Darkmere est particulièrement dangereux, et vous risquez à tout moment de tomber sur des bandits, des orques ou encore des dragons qui en veulent à votre vie. Fort heureusement, vous disposez de votre fidèle épée, celle-là même qui occit jadis Enywas, ce qui vous permet de faire des ravages parmi vos ennemis. Darkmere prend alors des allures de jeu d'arcade, Ebryn disposant de deux mouvements (un coup de haut en bas ainsi qu'un autre, transversal celui-là) et enfin d'une parade. Bon plan, votre épée magique se nourrit de l'énergie vitale des monstruosités que vous affrontez, ce qui signifie que chaque coup porté à l'adversaire fait grimper votre barre d'énergie. Attention cependant à ne pas vous attaquer à un personnage innocent, car cela produit alors l'effet inverse et vous ôte de vos forces.

A1200 DE RIGUEUR !

L'un des points forts de Darkmere est incontestablement ses graphismes, particulièrement réussis. L'atmosphère oppressante du jeu est traduite par les rues sombres du village, qu'éclairent difficilement quelques torches à la flamme vacillante. Les personnages sont également finement dessinés, mais on peut regretter que le logiciel ne comporte pas davantage d'ennemis différents. Pour ce qui est de l'animation, un Amiga 1200 est fortement recommandé, car cette dernière ralentit fortement sur A500 lorsque plusieurs sprites se déplacent simultanément, ce qui nuit un peu à la bonne marche des combats. De plus, chaque changement d'écran occasionne de longues secondes de "réflexion" sur les machines à base de 68000, ce qui devient pénible lorsque vous avez un long chemin à effectuer pour vous rendre où vous le souhaitez. L'aspect sonore du logiciel est en revanche assez bien réalisé, le bruit du vent sifflant dans les rues se mêlant aux cris et ahans lors des combats. Tout juste peut-on regretter qu'aucune musique n'intervienne au cours de la partie, l'unique thème étant joué lors de l'introduction. Bref, voilà un jeu très sympathique (si vous disposez d'un A1200), doté d'un scénario très fouillé et doté de superbes graphismes, mais qui accuse un peu son âge sur le plan technique. S'il était sorti en temps et en heure, Darkmere aurait compté parmi les meilleurs jeux d'aventures/action sur Amiga. Hélas pour lui, il ne s'agit plus en 1994 que d'un logiciel situé dans la bonne moyenne des productions sur cette machine, ce qui n'est déjà pas si mal.

Pinky





Le forgeron et très ennuyé, car il ne dispose presque plus de fer pour fabriquer ses outils, et n'ose pas sortir dans les rues pour aller se réapprovisionner. Voilà un travail qui me semble tout à fait dans vos cordes...

En vous promenant un peu dans les rues, vous pourrez faire de nombreuses trouvailles. Vraiment, les gens ne sont pas soigneux, ils laissent traîner leurs cochonneries partout !

82%

SUR PC • EDITEUR VIRGIN

CANNON FODDER



Les personnages peuvent traverser les fleuves ou les lacs à la nage.

C'est sur ST et c'est un bon jeu. Un très bon même, du genre beau, drôle et intéressant. Et c'est en couleur !

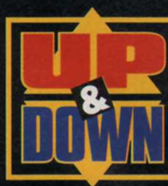


Comme dans l'industrie du jeu, où les machines fétiches d'hier se retrouvent en clin d'œil sous la flamme du processeur inconnu, la guerre fait rage à l'écran. Ça ne rigole pas dans le secteur, et du reste, Cannon Fodder veut dire "chair à cannon", ce qui donne une idée de l'âpreté des combats qui vont se livrer sur votre écran. Heureusement, pour tempérer tout ça, le jeu a été saupoudré d'une bonne dose d'humour bien corrosif, genre politesse du désespoir, Mash, Good Morning Vietnam, tout ça. Le principe du jeu est simple : on enchaîne des missions, parfois composées de plusieurs phases, avec quelques hommes, de deux à cinq en général. Le paysage, en vue de haut, est très mignon. Suivant le type de mission, on évolue dans la jungle, dans un décor de neige et de glace ou dans le désert. Comme dans Syndicate, on dirige le personnage de tête, et les autres suivent à la queue leleu, vers l'endroit que l'on a pointé à la souris. Qu'un adversaire ou plusieurs surviennent, et il s'agit de ne pas traîner. À l'aide du bouton droit, on affiche, à la place du curseur de déplacement, une petite mire (une mirette ?) qui permet de viser l'adversaire et de tirer. Lorsqu'un de ceux-ci est touché (ce qui ne manque pas d'arriver sans tarder, puisque vous êtes équipé de mitraillettes), il faut un bon en l'air, comme une boulette qu'on envoie d'une pichenette. Parfois, un blessé se tord au sol comme un misérable. Humour grincant, mais humour quand même, les mimiques et les attitudes des personnages sont très burlesques. Et dire que tout ça est réalisé avec un empilement de pixels pas plus hauts qu'un lemming ! Près de là, le fleuve charrie quelques cadavres, tandis que des oiseaux survolent le champ de bataille.


Dans certaines missions, on intervient dans des villages indigènes. Attention, ne les flinguez pas!

GLOU GLOU GLOU

Dans Cannon Fodder, il y a en effet de l'eau, et comme on ne trouve pas forcément un pont, il faut bien se jeter à l'eau pour remplir sa mission. Tant que tous les bâtiments et tous les adversaires n'ont pas été éliminés, la mission n'est pas complète. Mais revenons-en à nos moutons qui sont, euh, une rivière, je vous le rappelle. Donc, on se jette à l'eau, et hop! miracle de la technique, on nage. Pendant ce temps-là, impossible de tirer tant qu'au moins un homme n'a pas regagné la terre ferme. C'est justement pour ce genre de situation qu'on trouve une option assez intéressante, à défaut d'être pratique à utiliser : le morcellement de l'équipe. On peut en effet diviser son équipe et en profiter pour envoyer un homme en éclaireur, lorsqu'un endroit particulièrement dangereux doit être, euh, pacifié. Dure loi de la guerre (et de la logique), il vaut mieux perdre un homme que l'équipe. Bon plan, on peut aussi diviser le matériel et lui confier une ou deux grenades. Là aussi, on ne perdra pas tout en cas de pépin. Le problème, c'est que le menu "qui permet de" n'est pas pratique du tout.



- ▲ C'est à mourir de rire. Comme à la guerre, quoi, mais le rire en plus.
- ▲ Les animations sont assez rapides.
- ▲ Le graphisme fin.
- ▼ La configuration de l'équipe est compliquée.



Lorsqu'on utilise les grenades ou les roquettes, les bâtiments sautent. Ils retombent aussi, d'ailleurs, et si vous êtes dessous, gare à la casse.

GRAPHISME 16 | BRUITAGE 13 | MUSIQUE 13 | ANIMATION 16 | MANIABILITÉ 17 | DURÉE DE VIE 16 | ORIGINALITÉ 15



En plus des bâtiments, on trouve des ponts, des barrières et même des véhicules qu'il est possible de piloter !





Par un simple clic en bas à gauche de l'écran, on accède au plan général.



Plusieurs types de paysages se rencontrent pendant la partie : neige, jungle, désert, etc.

DES GRENADES ?

Ah, je savais bien que vous me poseriez la question. Ben oui, des grenades. Et aussi des roquettes, que l'on trouve de temps en temps posées près des baraquements ennemis. Comme une option dans un jeu d'arcade, on ramasse la caisse de munitions en passant dessus. Ensuite, il suffit d'utiliser une combinaison des deux boutons de la souris, et boum! le bâtiment, la canon, l'adversaire, est réduit en miettes. Si vous êtes trop près de l'explosion, vous aussi vous serez réduit en miettes. Bon, maintenant que le décor est aussi sûrement planté qu'un PC mal configuré, vous voyez le principe du jeu. C'est le moment idéal de parler des subtilités que vous allez découvrir dans les missions plus avancées : les véhicules. Yep ! on peut piloter dans le jeu divers engins motorisés. Au menu, motoneige, camions et hélicoptères ! Pour utiliser un engin, il suffit de cliquer dessus et en avant, les personnages rentrent dedans. Avec les véhicules, il est possible de rouler sur l'adversaire et de l'applatir comme un hérisson sur l'asphalte, et en l'air, on peut lancer des missiles. On le voit, le jeu est vraiment agréable et comme techniquement, ça suit, ça fait qu'en moyenne, ça va fort. Les animations sont fluides, le scrolling est agréable (verticalement, parce qu'horizontalement, pas de scrolling, on passe d'un bout d'écran à un autre bout d'écran) et la bande sonore est plutôt agréable, bien qu'elle manque de sons digitalisés. Bref, c'est un bon jeu.

Moulinex



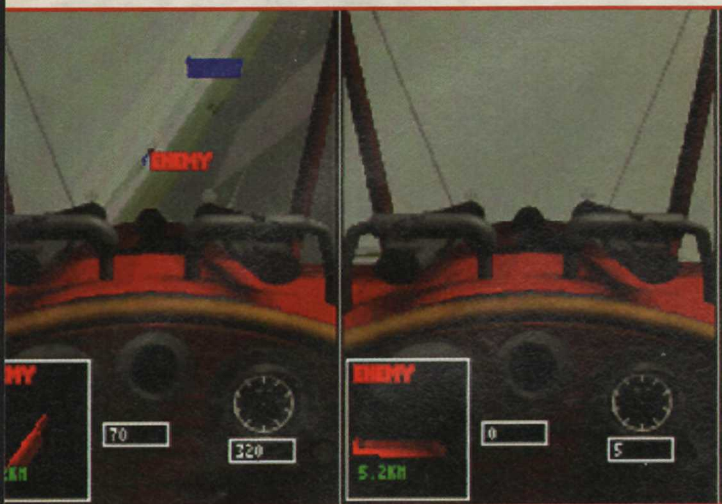
94%

DUEL FOR THE SKY

EVASIVE ACTION



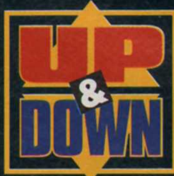
SUR PC • EDITEUR MINDSCAPE



L'écran se scinde en deux dans le cas de mode multijoueurs, mono-ordinateur

Explosez la tête de votre meilleur copain aux commandes d'un avion ou d'un vaisseau. De l'arcade pure et dure !





▲ Deux joueurs peuvent s'affronter par modem ou bien sur le même écran. Dans ce dernier cas, l'animation ne ralentit pas.
▲ Il existe trois modes de jeux
▼ Les appareils gérés par l'ordinateur ne se déplacent pas de manière réaliste ce qui ne facilite en rien les poursuites.
▼ Une ergonomie déconcertante.

Le but d'Evasive Action est très clair : permettre à deux joueurs de s'affronter au sein d'un jeu de tir à base de simulateur de vol. Que ce soit en mode "Link" (par câble) ou à deux sur le même écran, Evasive va vous offrir de sacrés moments de rigolade et de sueur froide.

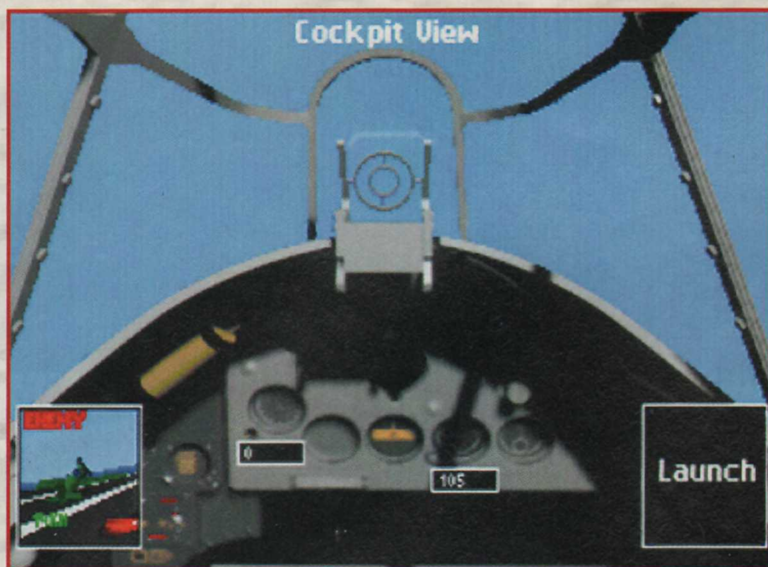
TROIS JEUX, QUATRE ÉPOQUES

La présentation terminée, vous atterrissez sur une page vous invitant à choisir la période pendant laquelle vont se dérouler les combats. La plus ancienne met en scène de vieux coucous de la Première Guerre mondiale ; l'année 1942 correspond bien entendu à la Seconde Guerre mondiale ; la troisième à cette fin de siècle et enfin une dernière période futuriste se déroulant dans l'espace. Vient ensuite le temps des cerises, les oiseaux qui chantent et de l'herbe qui pousse. Oui je sais c'est portnaouak mais les beaux jours reviennent et me voilà de fort bonne humeur. Vient donc ensuite le choix des appareils. Chaque joueurs pourra opter luimême pour l'aéronef qui lui convient sans pour autant qu'il soit possible de mélanger les différents aéronefs des différentes périodes. Quel dommage ! Imaginez un peu le combat du siècle : un croiseur interstellaire contre un Fokker triplan... D'autres réglages pourront être effectuer par la même occasion comme la difficulté, le niveau de réalisme de la simulation, l'armement... Le dernier point concerne évidemment le mode de jeux, seul ou à deux. Dans le premier cas, l'ordinateur prendra le contrôle de l'appareil adverse alors que dans le second, deux micros devront être reliés ensemble. Si vous ne possédez pas le câble nécessaire, un série Null Modem, deux solutions s'offrent à vous : le vol à la tire (une solution risquée) ou l'utilisation du même ordinateur. L'écran se scinde alors en deux dans le sens vertical et vous n'avez plus qu'à définir le mode de commande pour chacun des joueurs. Evasive Action comporte trois types de jeux. Le "Duel aérien" : un combat jusqu'à la mort entre deux adversaires. Le réarmement de votre appareil s'effectue par le biais de figures acrobatiques, toucher la base ennemie répare un tant soit peu votre avion... La "course aérienne" consiste en une poursuite infernale agrémentée de figures aériennes. Vous pourrez toujours tirer sur votre adversaire pour l'immobiliser pendant un laps de temps et non pour le détruire. Enfin, "Assault" reprend le principe du célèbre jeu du chat et de la souris, chaque joueur endossant le rôle du chat ou de la souris selon qu'il se soit fait toucher ou pas.

UN FACE À FACE DE RAT

Tout est prêt ? C'est bon, on peut y aller les gars ! Selon l'appareil dans lequel vous évoluez, le tableau de bord changera d'aspect. En revanche, vous retrouverez sur chacun d'eux le "moniteur système" et "l'écran de coordonnées". Le premier vous indique le système de bord en cours d'utilisation. Les programmeurs ayant poussé l'aspect arcade jusqu'au bout, tout s'effectue à partir de la manette (ou de clavier, ou de la souris). Vous sélectionnez tout d'abord l'action à effectuer avec le deuxième bouton, par exemple la rentrée du train, et vous déclencher l'action en pres-

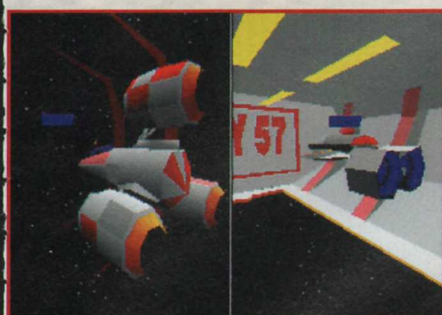
GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
16	17	12	17	14	12	18



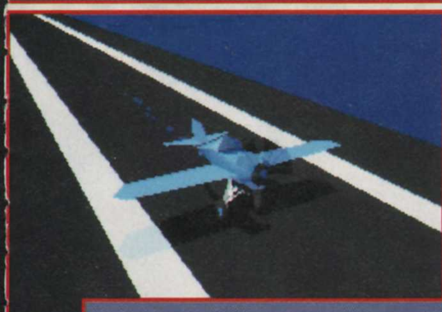
Pour réparer son engin, il faut se poser puis redécoller.

Les séquences dans l'espace sont les plus réussies. Il existe deux vues extérieures, l'une représentant votre appareil et l'autre votre ennemi









Rien à voir avec un simulateur de vol. Ici, vous ne contrôlez que la vitesse, la direction, le tir et deux ou trois fonctions supplémentaires. Place à l'arcade !

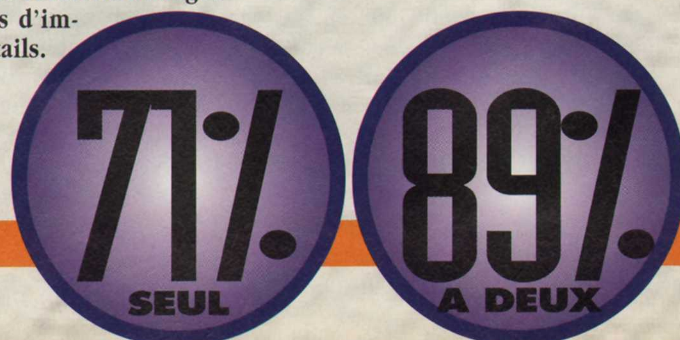


sant le bouton Fire. Le concept est excellent, mais il faut un sacré bout de temps pour s'y faire. Les moments de panique sont nombreux et les erreurs qui en découlent s'avèrent très souvent fatales. Le programme offre aussi une option appelée " séquences narratives ". Elle consiste à vous tenir informé de ces diverses options en interrompant l'affichage par une séquence correspondant à l'événement en cours. Dans le cas du train qui rentre, une vue extérieure s'affichera automatiquent pour vous le montrer. Le second petit moniteur diffuse une image de votre adversaire, vous renseignant ainsi de sa position dans l'espace. La flèche tridimensionnelle vous indique, quant à elle, sa position par rapport à la vôtre. En fonction de l'aéronef utilisé, vous ne disposerez que de deux types d'armes, les mitrailleuses et les missiles (bombes ou rayons) fonctionnant à l'aide d'un "locker". L'animation d'Evasive Action est relativement correcte et ne ralentit pas lorsque l'écran est partagé en deux. En contrepartie, elle nécessite une machine puissante. Les graphismes en 320x200 paraissent assez grossiers et l'on ne distingue pas toujours d'importants détails.

En fait, ça donne une impression de fouillis. Certes, on finit par s'habituer mais c'est à la fois beau et laid. Non je ne bois plus depuis trois ans, non je ne me drogue pas non plus mais c'est vraiment bizarre comme graphismes. Mais là n'est pas son principal défaut. Il s'agirait plutôt du mode monojoueur et de la bande son outre mesure. Les musiques sont moyennes et couvrent le peu de bruitages. La gestion de l'appareil adverse est incohérente et l'intérêt limité. A titre d'exemple, il m'est arriver de suivre un ennemi équipé du même avion sans jamais pouvoir le rattraper alors que lui effectuait sans cesse des montés et des decentes et que je me trouvais en ligne droite. Idem dans les virages. Le comportement de l'avion adverse frise l'impossible. Mais estce si anormal que ça ? Il est évident que le concepteur du soft a tout misé sur le mode deux joueurs, mode qui apporte toute sa dimension au jeu. Je ne saurais donc vous conseiller l'achat d'un tel produit, si vos chances d'y jouer avec un ami sont quasiment nulles. Dans le cas contraire, c'est l'éclate assurée.

LORD CASQUE DE WALKMAN





UFO

SUR PC • EDITEUR MICROPROSE

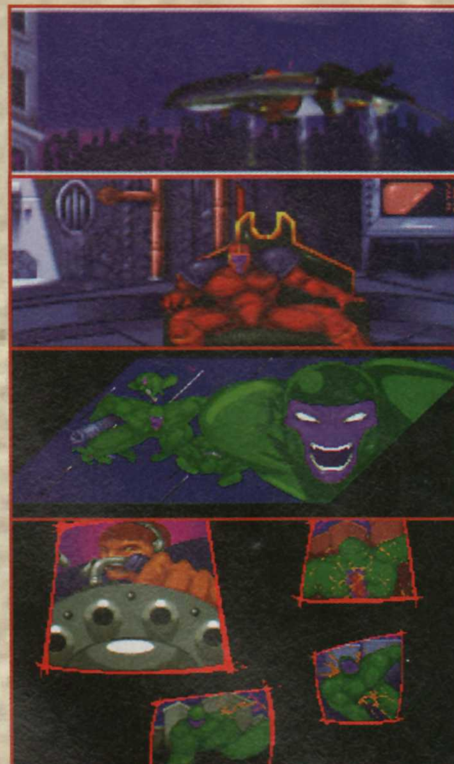
Bien décidé à explorer d'autres horizons que la simulation de vol, Microprose vous convie à un wargame extraterrestre. Vous convie ? Oui, parce que moi, ça ne m'intéresse pas trop.



On aurait pu se passer de l'interception, inintéressante, des OVNI.

Le mois dernier, Microprose était à l'honneur avec Dragonsphere, superbe jeu d'aventures. Hélas, l'incursion dans le monde de la "non-simulation de vol" ne se solde pas à tous les coups par un hit. Avec UFO, l'éditeur retombe dans les même travers qu'avec Airborn Rangers : c'est compliqué sans être complexe, et les menus inutiles se succèdent à un rythme effréné. C'est bien la seule chose qui soit effrénée dans ce jeu, car on s'y ennuie ferme. Au bout d'une heure de cet Unidentified Flying Objet, le seul truc que vous aurez envie de faire voler, très identifiable celui-là, c'est l'interface, lourdingue à souhait. Imaginez une sorte de Syndicate qui ne serait pas en temps réel. Eh bien, voilà en gros l'impression que donne UFO. L'histoire débute en 1999, pendant les invasions extraterrestres. A l'aide de divers engins volants, vous allez devoir intercepter les Aliens pour le compte du Xcom. A l'écran, la chose revêt l'aspect d'un point jaune (vous ! Il faut dire que ça se passe au Japon) qui se déplace sur un globe terrestre à la recherche d'un point rouge (les Aliens). Lorsque l'engin est intercepté, ce qui se fait sans tarder, il s'écrase au sol. C'est là que le jeu commence vraiment : il va falloir exterminer les survivants. Le syndicat d'initiative et Microprose vous souhaitent un bon séjour sur terre ! Après avoir choisi les hommes et le matériel embarqué, changement de décor et de graphisme. Nous voici au sol, dans une sorte de navette représentée en 3D isométrique. En bas de l'écran, un menu, peu esthétique, permet de se livrer à différentes actions. Pour commencer, il va s'agir de déployer ses hommes à terre et de nettoyer le secteur. La chose se passe comme dans un wargame, c'est-à-dire par tour. Vous déplacez vos personnages un par un, et lorsqu'il ne vous reste plus de points parmi ceux alloués au début du tour, l'ordinateur se charge de faire bouger des Aliens. Lorsque vous êtes assez prêt, il est possible de tirer. Au choix : tir visé ou instinctif, avec, entre ces deux extrêmes, quelques variantes plus ou moins efficaces. Naturellement, plus le tir est précis et plus il coûte de points. Au fur et à mesure de la progression de vos hommes, le paysage apparaît. N'en doutons pas, vous finirez par trouver une base extraterrestre à visiter, ou un site civil envahi, etc. Il faut avouer que cette partie du jeu bénéficie parfois de graphismes intéressants, mais hélas la chose traîne en longueur en raison du système de tours. Lorsque tous les adversaires ont été éliminés, vous pouvez repartir. Parfois, on devra récupérer du matériel afin de le faire analyser par les scientifiques. En cours de partie, il sera possible de disposer d'un armement de plus en plus sophistiqué, comme dans Syndicate. Côté technique, c'est mitigé : la bande son est plutôt réussie, mais le graphisme est trop inégal. Dommage, voilà un produit bancale qui aurait gagné à disposer d'une interface plus sobre.

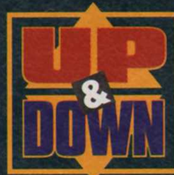
Moulinex



La séquence d'intro, très BD, est intéressante.



Sans conteste, les actions dans des sites civils sont les plus réussies.



- ▲ Les jeux de stratégie futuristes sont rares.
- ▲ Le manuel d'utilisation en français est explicite.
- ▼ Des tonnes de menus pour pas grand chose.

70%

GRAPHISME 14 | BRUITAGE 15 | MUSIQUE 14 | ANIMATION 13 | ERGONOMIE 12 | DURÉE DE VIE 16 | ORIGINALITÉ 13

JESSICO

CONSULTEZ 2000 REFERENCES A PRIX CANON ET GAGNEZ UN BON D'ACHAT DE 1000 FRS (JEU QUIZZ) SUR LE 3615 JESSICO

EDUCATIFS ADI TOUS SUPPORTS
DU 1ER AU 15 MAI
SATISFAIT OU REMBOURSE
TEL. POUR PLUS D'INFORMATIONS

IMPRIMANTE HP 520 2225

ACTION REPLAY

PC	529 F
AG 500/500+	499 F
AG 2000	599 F

COMPATIBLES PC

1942 PACIFIC AIR WAR	399
ACES OVER EUROPE VF	279
AL QADIM	353
ARENA ELDER SCROLLS	340
AWARD WINNERS 2	299
BENEATH A STEEL SKY	299
BLACK SECT	232
BLOODNET	385
BRUTAL SPORT FOOTBALL	196
BWING	199
CAESAR PALACE	239
CAMPAIGN 2	249
CANNON FODDER	309
CANTONA STRIKER	259
CIVILISATION WIN FR	269
COMMANCHE+MIS 1	359
CYBER RACE	319
DAEMON'S GATE	224
DANGEROUS STREETS	299
DARKMERE	255
DARK SEED	352
DRACULA	279
DREAMLANDS	209
DUNGEON HACK	295
EVASIVE ACTION	277
EYE OF BEHOLDER TRILOGY	249
F1 MICROPROSE GP	270
F14 FLEET DEFENDER	299
F15 STRIKE EAGLE 2	169
FLIGHT SIM 5	329
SCENERY WASHINGTON	259
FOX COLLECTION 3	268
FUN RADIO 4	292
FURY OF THE FURIES	229
GABRIEL KNIGHT VF	249
HANNA BARB. ANIM. WORK	339
HISTORY LINE	355
INDY CAR RACING	259
INDY 4	NC
KING QUEST 6 VF	295
KINK MAKER	239
KINGS OF AVENTURES	299
KYRANDIA 2	299
LEISURE SUIT LARRY 1	129
LEISURE SUIT LARRY 6 VF	269
LORDS OF POWER	350
MAELSTROM	309
MIGHT & MAGIC 5 VF	275
MONKEY ISLAND 2	329
MORTAL KOMBAT	209
NHL HOCKEY	279
NIGEL MANSEL	236
NORD & SUD VF	339
OM SUPER FOOTBALL	269
PACIFIC STRIKE	329
PÂTRIOT	299
PGA GOLF WIN	359
PINBALL DREAMS	229
PREMIER MANAGER 2	239
PRINCE OF PERSIA 2	229
PRIVATER+SAP+DATA1	450
PROJECT NOMAD	225
QUEST FOR GLORY 4	269
SAM & MAX VF	309
SIM CITY 2000 VF	238
SPACE LEGENDS	239
SOFT KARAOKE	319
SPEED RACER	260
STAR LORD	287
STAR TREK 2	339
SUBWAR 2050	249
SUPER LEAGUE MANAGER	290
SUPER SKI 2	129
SUPER SKI 3	299
SYNDICATE DATA	139
TASK FORCE 1942	289
THE EVEN MORE INCR. MACH.	248
THE SETTLERS VF	349
THUNDER HAWK	129
TORNADO	299
U.F.O.	285
ULTIMA 8 VF	349
ULTIMA 8 SPEECH ACC. VF	149
UNNECES. ROUGHNESS	359
V FOR VICTORY 4 SVGA	275
WAR IN THE GULF	229
WINTER OLYPICS	230
WIZARDRY 7	279
WORLDS OF LEGEND	249

JEUX ST / AMIGA

ALIEN 3		210
ALIEN BREED 2		209
ALIEN BREED 2 AG1200		249
ANOTHER WORLD		70
ASSASSIN SPEC. EDIT.		119
AWARD WINNERS 2		200
BANSHEE		NC
BATTLES OF TIME		220
BENEATH A STEEL SKY		279
BENEFACTOR		259
BLACK SECT	199	229
BRIAN THE LION		229
BRUTAL SPORT FOOT		169
BUBBA N' STIX		189
CANNON FODDER	239	239
CANTONA STRIKER 2		239
CAPTIVE 2		NC
CHAOS ENGINE	169	169
CHAOS ENGINE AG1200		185
CHUCK ROCK 2		179
CIVILISATION	219	229
CIVILISATION AG1200		289
COMBAT CLASSICS 2		209
DARKMERE		205
DISPOSABLE HERO		169
DOGFIGHT	219	219
DRACULA		269
DREAMLANDS	199	219
ELFMANIA		249
F1 GRAND PRIX	229	229
FLASHBACK		193
FOX COLLECT. 2OU3	279	279
FRONTIER ELITE 2		229
FUN RADIO 3	309	309
FUN RADIO 4	269	263
FURY OF THE FURIES		209
GENESIA		213
GOAL	209	209
GUNSHIP 2000		223
GUY ROUX MANAGER	249	249
ISHAR 2	209	209
ISHAR 2 AG1200		229
HISTORY LINE		309
INDY 4		335
INNOCENT		239
JACK THE RIPPER		359
JAMES POND 3		NC
JURASSIC PARK		180
JURASSIC PARK AG1200		190
KING QUEST 6		231
KING QUEST 6 AG1200		269
KINGS OF AVENTURE	229	229
LEGACY OF SORASIL		200
LEIS. SUIT LARRY2	139	139
LORDS OF POWER		292
MAELSTROM		289
MAGIC BOY	209	209
MANCHESTER UNITED		200
MICROPOSE GOLF	139	139
MONKEY ISLAND	169	169
MONKEY ISLAND 2		319
MR NUTZ		194
MR NUTZ AG1200		200
NCAA BASKET		308
NORD & SUD		295
OM SUPER FOOT	199	180
PERIHELION		159
PINBALL SPEC. EDIT.		229
PLANET AVENTURE 2		159
PREMIER MANAGER 2		180
QUEST FOR GLORY 4		285
REACH FOR THE SKIES	229	229
ROBINSON REQUIEM	225	NC
SENSIBLE SOCCER 93	169	199
SETTLERS VF		275
SIERRA SOCCER		NC
SIMON THE SORCERER		295
SIMON THE SORCE. AG1200		319
SKIDMARKS		199
SPACE LEGENDS		259
STAR TREK 25TH AG1200		299
SUPER LEAGUE MANA.	229	229
SYNDICATE		210
THE PATRICIAN	205	199
TORNADO		285
WING COMMANDER AG1200		289
WINTER OLYMPICS		209
ZOOL2		177
ZOOL2 AG 1200		189

ACCESSOIRES

EXT. 512K + HORL. AG500	*289*
EXT. 1MO AG500+	*399*
EXT. 1MO AG600	*429*
EXT. 1MO AG600 +HORL	*499*
EXT. 1,5 MO AG500	*899*
MEGABOARD AG500	*450*
DISQUE DUR A1200	*NC*
LECT. INTERNE AG600, 1200	*589*
LECT. EXTERNE 3,5"	*590*
ALIMENTATION AG	*349*
CRAYON OPTIQUE	*299*
SOURIS ZYDEC AG,ST	*155*
KONIX SPEEDKING AG,ST	*89*
KONIX SPEED. AUTO AG,ST	*99*
KONIX NAVIGATOR AG,ST	*109*
QJ SUPERBOARD AG,ST	*129*
QJ MEGASTAR AG,ST	*219*
QJ TOPSTAR AG,ST	*199*
ADAPT. 4 JOYSTICKS AG,ST	*75*
CABLES PERITELS AG,ST	*119*
IMPR. STAR LC100	*1490*
SOUNDBLASTER 16ASP MCD	*1600*
PRO SONIC 16 SCSI	*1300*
QJ TOPSTAR PC	*259*
JOY. COMMANDER PC	*229*
QJ JOYPAD PC	*119*
THRUST FLIGHTSTICK	*589*
THRUST GAZ CONTROLE	*969*
SOURIS PC + TAPIS	*119*
COMPTE CHEQUE AG,ST	*249*
BUDGET FAMILLE AG,ST	*199*
AUTRES UTILITAIRES PC,AG,ST	*NC*
ETIQUETTES 3,5" X100	*30*
BOITIER POSSO 75 DSK	*99*

DISQUETTES 10 / 20 / 50

3,5" DFHD

	10	20	50
Préformat.	69	130	300
DFDD	65	120	275

CONSOLE CD32

CONSOLE CD32 + 2 JEUX	2400
CONSOLE CD32 + 6 JEUX	2999
JOYPAD CD32	190
SOURIS CD32	155
CARTE FMV	1650
FILMS ET CONCERTS FMV	NC
ALIEN BREED / QWAK	209
BRUTAL SPORT FOOTBALL	195
BUBBA N' STIX	220
CAPTIVE 2	230
CHAOS ENGINE	209
CHUCK ROCK 2	219
DANGEROUS STREETS + WING COMMANDER	360
DISPOSABLE HERO	215
FRONTIER ELITE 2	NC
FURY OF THE FURIES	209
GLOBAL EFFECT	185
GUNSHIP 2000	221
JAMES POND 3	NC
LABYRINTH OF TIME	159
LITIL DIVIL	NC
LOTUS TURBO TRILOGY	229
MEGA RACE	NC
MICROCOSM	289
NICK FALDO GOLF	269
PREMIERE	110
PROJECT X / F17	209
PIRATES GOLD	189
RISE OF THE ROBOTS	262
ULTIMATE BODY BLOWS	265
ZOOL 2	NC

CD ROM

LECT DBL VIT PANASONIC	1420
10TH ANNIVERSAIRE	270
BLOODNET	269
BENEATH A STELL SKY	385
CASTLES 2	348
DRAGONSPHERE	255
DREAM GIRL X RATED	349
DUNGEON HACK	299
GABRIEL KNIGHT VF	289
INCA 2	309
INDY 4	309
IRON HELIX	239
LA HORDE	NC
LE COBBAYE	339
LORD OF RINGS	339
MEGA RACE	270
MICROCOSM	305
RISE OF THE ROBOTS	330
SHADOW CASTER	370
SOUNDS OF MULTIMEDIA	180
SUPER ARCADE GAMES	180
SUPER STRIKE COMMANDER	315
T.F.X.	360
U.F.O.	300
ULTIMA 8	489

☎ **93.97.22.00** · MINITEL **3615 JESSICO**

✉ ***JESSICO*** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	
		TOTAL	

PORT :	
LOGICIEL JEUX	30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

ETRANGER, PAIEMENT: MANDAT INTERNATIONAL ou CARTE BANCAIRE

Expédition : Collissimo & Recommandé

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre
☐ Je paie à réception au facteur + 35 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

2/05

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL

SIGNATURE OBLIGATOIRE

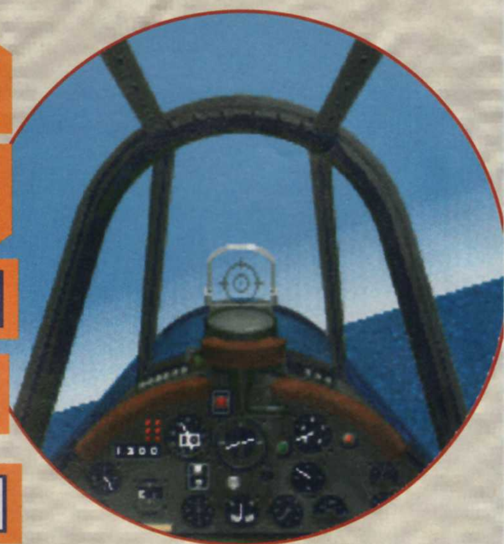
FAX : 93.97.07.00

ordinateur :

téléphone :

Prix Modifiables Sans Préavis, Dans La Limite des Stocks Disponibles

PACIFIC STRIKE



SUR PC • EDITEUR ORIGIN

La séquence d'introduction permet de se plonger directement au cœur de l'action : Pearl Harbour vient d'être détruit. C'est superbe, mais un peu court et les explosions sont pâlichonnes.

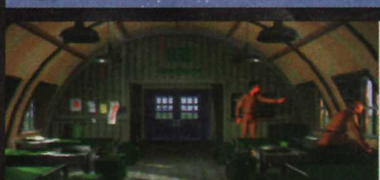






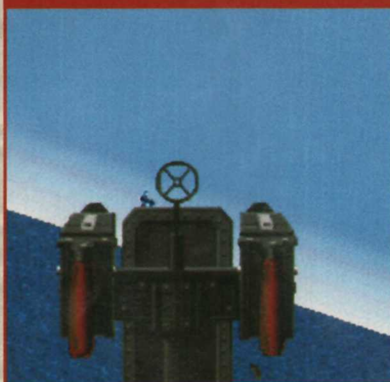


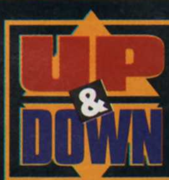




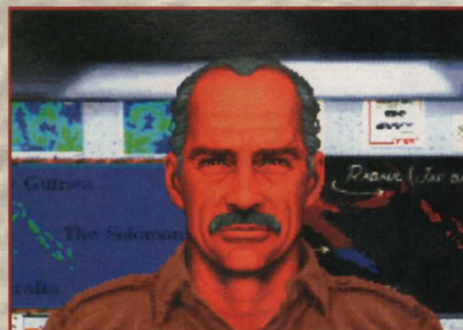
Après Strike Commander, on se disait que ce Commander-là serait encore plus beau et plus rapide. Les premières minutes de jeu confirment la chose : il s'agit d'un retour en arrière. C'est dommage ! Comme habituellement avec ce type de produit, l'admiration précède l'action, et lorsque apparaissent les premières images de la séquence d'introduction, on se cale bien dans son siège, on se frotte les mains et on imagine déjà la suite. Tandis qu'une voix digitalisée commente la scène, on découvre un port militaire en noir et blanc, très "photo d'archives". Soudain, l'image commence à scroller, et imperceptiblement, l'écran se colore. Le soleil, encore haut, joue avec les reflets de l'eau, tandis qu'à l'horizon, des pics recouverts de verdure se découpent sur le ciel. Le coin pourrait être paradisiaque s'il ne s'appelait Pearl Harbour et si nous n'étions le jour J. Soudain, l'image change : d'un porte-avions, une nuée de Zéro décollent en vrombissant. Les engins traversent le ciel, et bientôt attaquent en piqué. Tiens, les explosions ne sont pas terribles, trop jaunes, trop pâles ; bref, pas assez semblables à celles de Privateer. Ah ! voilà qu'on assiste au bombardement d'une piste. Ça ressemble aux épisodes des "Têtes Brûlées", quand les Japs attaquent Espirito Santos, ou Vela La Cava, je ne sais plus trop quoi... Ensuite, le temps de découvrir Jester, votre principal co-équipier, le temps d'assister à quelques dialogues, et le jeu commence.

Sur certains appareils, une mitrailleuse arrière permet d'éviter la catastrophe. Dommage, l'avion ne se conduit pas tout seul pendant ce temps-là.





- ▲ Les scènes intermédiaires sont belles.
- ▲ L'interface est toujours aussi pratique.
- ▲ Les bruitages sont excellents.
- ▲ La vue grand écran est une bonne chose.
- ▼ Le graphisme 3D est inférieur à celui de Strike Commander.
- ▼ La musique est pénible.
- ▼ Sans carte vidéo Vesa Local Bus, c'est très saccadé.
- ▼ Exceptée la première mission, les missions se font toutes à partir de porte-avions.
- ▼ L'eau est très pixélisée.
- ▼ Le ciel est laid.



Le Capitaine Biggs informe les pilotes de leur mission à accomplir.



De cette salle, on accède au briefing, aux cabines (sauvegardes). En cours de partie, on peut parler avec les membres de l'équipage af

GRAPHISME 14 | BRUITAGE 16 | MUSIQUE 13 | ANIMATION 14 | MANIABILITÉ 15 | DURÉE DE VIE 17 | ORIGINALITÉ 11

Bien décidé à amortir ses routines d'affichage, Origin poursuit la série des Commander avec un produit un peu décevant. Ni assez beau pour qu'on oublie le manque de fluidité, ni assez rapide pour qu'on pardonne l'affichage. Reste l'intérêt du jeu sur machine de compétition.



Avant de décoller, on voit l'appareil dans le hangar. Lorsqu'on commence à monter en grade, cet écran permet de choisir son appareil et son armement.

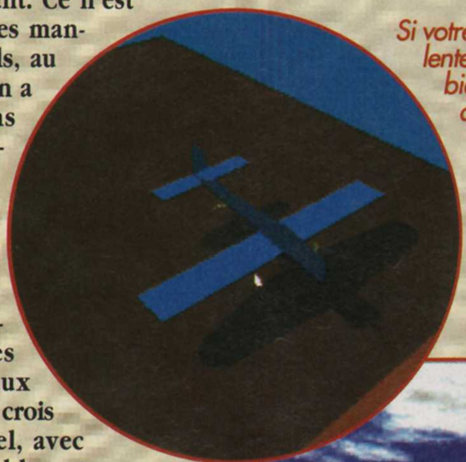


Lorsqu'on tourne la tête, les instruments restent opérationnels. Contrairement à Strike Commander, on peut faire un 360° et regarder de haut en bas. Ouille ! mes cervicales.



EN MOYENNE, ÇA VA !

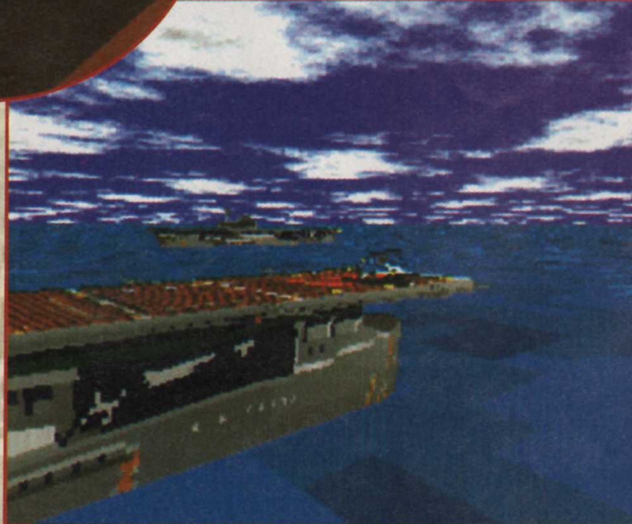
Quand je dis que le jeu commence, c'est un euphémisme, car on démarre sur les chapeaux de roue, aux commandes d'un des rares appareils ayant survécu au carnage. Exceptés les bruitages du moteur, excellents, et la structure du cockpit, le graphisme est très décevant. Ce n'est pas que les vues manquent de détails, au contraire, il y en a plus que dans Strike Commander, mais l'affichage est pixélisé. Passer de Strike à Pacific, c'est comme regarder Underword 1 après avoir joué aux deux. Le pire, je crois que c'est le ciel, avec son bleu trop bleu et ses nuages qu'on dirait sortis d'un mauvais dessin animé. Les instruments sont étranges, un peu tremblotants. Bon, on décolle, ça va peut-être s'arranger. Effectivement, c'est un peu moins grave en l'air, d'autant que j'ai décidé d'enlever le ciel. Reste un bleu dégradé assez esthétique, mais sans nuages. Quand on voit des produits comme Fleet Defender de Microprose, ou le futur 1942 de la même équipe, on se dit qu'Origin s'endort sur ses lauriers, mérités, mais qui commencent à faner. Au sol, c'est plutôt désertique, mais ça passe. En revanche, les appareils vus de l'extérieur sont catastrophiques. Mais pas le temps de se lamenter, voilà les Japs. Les combats sont intéressants et les mouvements des avions bien rendus. Sur une machine rapide, c'est assez sympa. Par "rapide", entendez un DX2 avec carte Vesa Local Bus (au moment de l'installation, on vous demande si vous en possédez une), au moins 8 Mo de RAM, dont 2 en cache-disque. Par "sympa", entendez que c'est juste assez rapide, mais que pendant les explosions, le jeu a le hoquet. Et je ne parle pas du bruit du moteur qui se coupe lorsque vous tirez à la mitraillette. Bref, le vol sur PC lent (lent, le 486 33 ? Je rêve !) est sa-cca-dé. Ru-de-ment sa-ca-dé, même. Mais comme on sait qu'Origin ne fait pas de jeux pour les possesseurs de machines raisonnables (et leur accord récent avec Intel et ses Pentium n'est pas fait pour me rassurer), admettons.



Si votre machine est lente, vous pouvez bien enlever quelques options d'affichage. Ça rappelle le planeur de FS4, en moins fluide et plus bleu. Ça laisse le choix entre Klein et Mondrian...

LA MER

Retour au sol, tout va bien, nous sommes dans les menus et les scènes intermédiaires. Nous voilà assignés sur le USS Enterprise, un porte-avions d'où toutes les missions vont se faire à partir de maintenant. Pas de doute, Origin excelle en ce type d'écran. Ça commence à être connu, mais on se fait avoir à chaque fois ; le mess, les officiers qui discutent, le cuisinier avec lequel on peut tailler une bavette, ou discuter le bout de gras, O.K., c'est beau. Idem en ce qui concerne le briefing. Belle aussi la mise en place de l'appareil, qui monte sur une plate-forme vers le pont et son destin. Assez rigolé, la première mission à terre était là pour servir de hors-d'œuvre, mais maintenant, on est vraiment dans le cœur de l'action. Décollage, et le temps de remarquer que le porte-avions est particulièrement laid, nous voilà à pied-d'œuvre. Changement de taille, on ne pilote pas avec un co-équipier, mais avec une escadrille, ou du moins, une demi-douzaine d'appareils. Ça, c'est plutôt agréable, d'autant que les messages radio permettent de donner des ordres à chaque pilote, séparément ou groupés. Les combats sont du reste plus musclés et on ne regrette pas d'être sorti avec ses copains. Sans conteste, c'est vrai qu'on se prend au jeu rapidement et qu'on en oublie la simplicité du décor et la mer, très pixélisée dès qu'on descend un peu bas. Du reste, c'est cet intérêt de jeu qui explique la note élevée, alors que je vous fais part de mon désappointement depuis le début du test. Curieusement d'ailleurs, l'intérêt de jeu est plus basique que dans Strike. Ce dernier était relativement complexe, avec ses radars, ses nombreux missiles et son scénario d'anticipation. Ici, on pilote des engins simples, sans colimateurs de visés ni gadgets électroniques. Il faut repérer l'autre avant d'être repéré soi-même et tirer dans le tas. Basique, mais efficace. Et puis, maintenant que la cause est entendue en ce qui concerne l'affichage, il faut aussi reconnaître que le jeu bénéficie de quelques trouvailles dignes d'intérêt. Par exemple, les tirs des appareils adverses sont bien rendus, avec

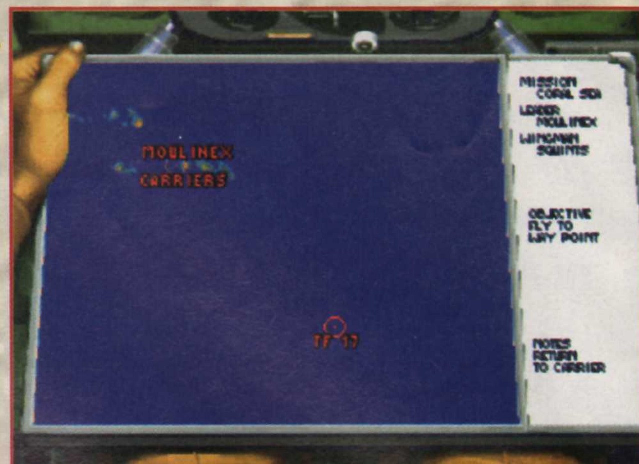


Lors des décollages, on voit l'appareil de l'extérieur. On voit hélas aussi que les graphistes devaient être en rupture de stock de pixels. Tous les graphismes semblent avoir été passés au carsher: c'est presque beau de loin, mais attention aux gros plans.

PACIFIC STRIKE



Les explosions des tirs de DCA sont réalistes.



La carte documentée affiche les différents points de la mission.

les balles tracantes. Idem en ce qui concerne la DCA, avec ses explosions en plein ciel et l'appareil qui se secoue. Agréable aussi, le mode plein écran, qui permet de s'évader de la verrière fort étroite des avions de l'époque. Ah, tiens, ça me fait penser à un autre défaut : on a du mal, à distance, à repérer les ennemis des amis du premier coup d'œil. Dès qu'on se rapproche un peu, un pixel rouge symbolise la cocarde niponne, mais il arrive parfois qu'on poursuive un co-équipier pour rien. Pour en revenir aux qualités du produit, il faut aussi citer le grand nombre d'appareils qu'il est possible de piloter (huit) et le plus grand nombre encore d'engins de toutes sortes, alliés ou ennemis, qu'il est possible de côtoyer. Rien que pour les bateaux, il doit exister une bonne quinzaine de modèles, et côté avions, ceux qui pensent que les seuls modèles de japs volants étaient des Zéro, se fourrent la baguette dans l'œil, jusqu'au coude, et avec les sushis.

DES BATEAUX ?

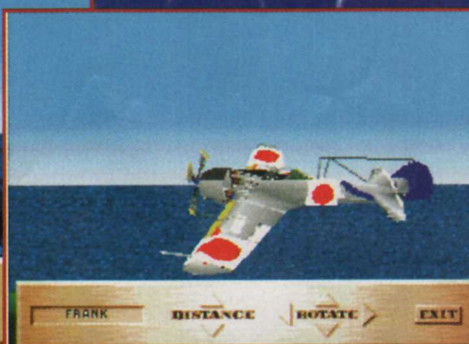
Eh oui, des bateaux ! Vous ne croyez pas que 80 % du jeu vous fassent survoler la mer pour le plaisir de faire du dogfight ? Forcément, il y a des missions où l'on doit bombarder des convois maritimes. Bénéficiant généralement d'un graphisme supérieur à celui de votre porte-avions, les rafiots sont assez beaux. Pendant ces attaques, on s'occupe du largage des bombes, tandis que le reste de l'escadrille s'occupe d'éventuels avions d'escorte. Si le coin est vraiment trop dangereux, vous pouvez naturellement faire un ou deux cartons, mais a priori, on compte surtout sur vous pour couler les bâtiments. Cela dit, ne vous privez pas d'utiliser la mitrailleuse de queue des appareils qui en sont équipés, car il s'agit là de la plus grande nouveauté que Pacific Strike ait à offrir aux vieux routiers de Strike Commander. N'en abusez quand même pas, car pendant que vous tirez, personne ne pilote à votre place et vous auriez vite fait de vous retrouver à la baille. Si vous ne vous occupez que des appareils ennemis, on vous accueillera plutôt fraîchement, à votre retour. Ce serait dommage pour votre plan de carrière, car le jeu est plus intéressant dès lors que vous êtes monté en grade. En effet, la prise de pouvoir vous offre l'opportunité de choisir l'appareil, avant chaque mission, mais aussi les armes à emporter. Ce serait également dommage, car le jeu bénéficie d'un scénario qui se déroule en parallèle au jeu, avec des scènes intermédiaires non interactives. Certes, on connaît déjà le contexte, donc ne vous attendez pas à des tonnes de rebondissements, mais tout de même, ce serait bête de rater le dénouement de l'histoire. Avec un peu de doigté, vous pourrez empêcher le Japon d'envahir Hawaï ou bien, triste récompense, servir d'accompagnateur à l'Enola Gay, qui lâcha la première bombe atomique de l'humanité. Pour les maniaques de la gâchette, un mode spécifique permet de se trouver directement dans l'action. On choisit le type de mission (dogfight, bombardement au sol ou en mer), ainsi que le type et le nombre d'appareils qui vous accompagnent. Mieux encore, il est possible de créer ses propres missions. Quand je vous aurai dit que la musique est énervante, que le MT 32 n'est pas géré, mais qu'en revanche, le palonnier est pris en compte ainsi que les thrusmaster et autre joystick FS Pro, lesquels permettent de tourner la tête en vol (ce qui n'exclut pas que l'on emploie la souris si l'on ne dispose pas de la manette précitée), vous vous serez apercu qu'une phrase longue est plus agréable à écrire qu'à lire et on pourra passer à la conclusion.

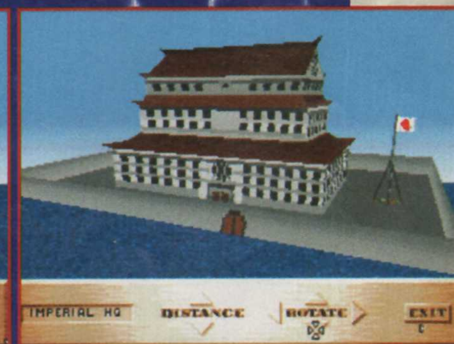
Bref , voilà un produit attachant en dépit de la faiblesse de l'affichage, mais qui met en évidence un essoufflement d'Origin qui commence à tourner un peu en rond : Ultima 42, énième Machin Commander et demain le Speech Pack, les data disques et Warbirds (la même chose avec des biplans, pendant la Première Guerre mondiale), ça sent le réchauffé. Remarquez, à moins de nous faire un jeu mythologique avec Icare, Origin ne pourra pas remonter à une période antérieure à celles (les origines, eh !) de l'aviation. Ou alors, Montgolfier Commander...

Moulinex Commander III

LES OBJETS 3D







Les objets 3D sont beaucoup plus nombreux que dans Strike Commander, mais ils sont hélas beaucoup moins lisses. C'était sympa, le lissage de Gouraud.

85%

BLOODNET

Mégavampires et mégaoctets à Manhattan



Manhattan 2094. Une ville du futur régie par des réseaux informatiques, d'énormes corporations oppressives et la cybernétique.

TransTechnicals Inc est à la tête d'une corporation contrôlée par un autre réseau: les VAMPIRES, dangereux, sournois et terrifiants.





Vous êtes Ransom Stark, un détective privé. Luttant contre les effets d'une morsure de vampire, vous recrutez des gangs de cyberpunks, des mercenaires, et des pirateurs d'informatique dans le métro de la ville. Vous explorez les fins fonds de la réalité virtuelle du Cyberspace, combattez l'influence insidieuse de TransTechnicals et essayez de redevenir humain.



Mais le temps passe et vous commencez à avoir soif ... de sang.



BLOODNET

Le jeu d'aventure de vampires cyberpunk

Pour compatibles IBM PC et CD ROM PC.





MICROPROSE

3615 MICROPROSE. THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, RU.

TEST AMIGA

MANCHESTER UTD

Premier League Champion

SUR AMIGA 500/1200 • EDITEUR KRISALIS

Cantona est de retour avec un jeu tentant de concilier au mieux simulation et arcade. 50 % Player Manager, 50 % Sensible Soccer, mais 100 % football.



ême si la taille des sprites donne une idée de ce que peut être l'infiniment petit, les aillots des équipes sont fidèlements repré- ntés, à l'aide de quelques pixels judicieusement placés.

J'ignore combien a coûté à Krisalis l'acquisition de la licence du club de football anglais Manchester Utd, mais il sont décidés à rentrer dans leurs frais ! Après Manchester Utd et Manchester Utd Europe, voici aujourd'hui Manchester Utd Premier League Champion, dernière en date des simulations footballistiques de l'éditeur. On attend les prochains volets : "M.U en vacances", "M.U font du ski" et surtout "M.U contre le Docteur Z". Cet épisode, marque l'adoption par Krisalis de la représentation large du terrain, avec des joueurs de toute petite taille, dans le style de Goal ou de Sensible Soccer. La plupart des coups du football sont réalisables avec un minimum d'entraînement, reprises de volées et têtes comprises. Une option "magnétoscope" est sélectionnable à tout moment. Le nombre d'équipes disponibles est tout à fait impressionnant, puisque toutes les formations des cinq (!) divisions anglaises sont présentes, ce qui ne fait pas moins de 104 clubs différents ! Certes, il est bien agréable de disposer d'une telle banque de données, mais on aurait préféré avoir une palette un peu plus internationale, plutôt que toutes les équipes anglaises, petits clubs amateurs compris.

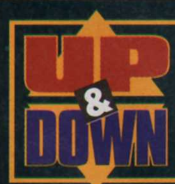
LE CHAMPIONNAT ANGLAIS DANS VOTRE SALON

Mais alors, Manchester Utd PLC ne serait qu'un plagiat éhonté de Sensible Soccer, juste bon à copier son prédécesseur ? Eh bien, pas tout à fait, car il existe un quatrième type de compétition disponible qui vient à point nommé distinguer ce logiciel des autres. En effet, si vous sélectionnez en préambule l'option "saison", vous aurez la joie (?) de vivre le quotidien d'un club de football, match après match. J'entends par là que vous disputerez de concert les trois épreuves dans lesquelles on s'affronte outre-Manche, c'est-à-dire le Championnat, la Coca-Cola Cup (ex-League Cup), et bien sûr la prestigieuse FA Cup. Vous bénéficiez donc de statistiques très complètes, de la courbe de progression (qui a dit "régression"?) de votre équipe au classement, à celui des meilleurs buteurs du club, ainsi qu'une fiche de caractéristiques exhaustive pour chacun de vos joueurs. Manchester Utd PLC marque des points, grâce à sa gestion des divers événements, comme les cartons jaunes et rouges que peuvent récolter vos joueurs au fil des matches mémorisés par l'ordinateur, l'accumulation de ces points disciplinaires rapportant à son auteur des peines de suspension variables. Les blessures sont prises en compte, de manière très réaliste. Dernier atout de Manchester Utd PLC : vous pouvez concevoir le placement de vos joueurs sur le terrain, à l'aide d'un "tableau noir" classique. Pour ce qui est de la réalisation de Manchester Utd PLC, le soft se situe dans la bonne moyenne, sans tare majeure ni nouveauté particulière. Les graphismes sont assez réussis. Pour l'animation, tout dépend de la machine que vous utilisez : sur un A500, quelques ralentissements sensibles se produisent lorsque trop de joueurs sont affichés à l'écran, en dehors de quoi l'action est assez rapide. Signalons enfin la bonne tenue des bruitages, les divers chants de supporters digitalisés venant se superposer aux acclamations, pour renforcer encore le réalisme du soft.

Pinky

Si vous choisissez l'option "saison", vous pourrez prendre part à un championnat complet, et cela pour un à quatre joueurs simultanément.

C'est ici, sur la "Tacti-grid", que vous pourrez effectuer la composition de votre équipe, puis régler à votre guise le placement de vos joueurs sur le terrain.



▲ La banque de données d'équipes, très vaste.
▲ Les bruitages sympas.
▲ Un bon dosage entre simulation et arcade.
▼ Pas d'installation sur HD.
▼ Je n'ai rien contre les Anglais, mais là, on frôle l'indigestion !

81%

GRAPHISME 13 | BRUITAGE 16 | MUSIQUE 11 | ANIMATION 14 | MANIABILITÉ 15 | DURÉE DE VIE 15 | ORIGINALITÉ 14

SUR PC • EDITEUR ELECTRONIC ARTS

SSN-21 SEAWOLF

Le périscope est bien pratique, mais a le terrible défaut de vous faire repérer aussitôt. Dans cette vue, la mer est en perpétuel mouvement.

PORT VIEW

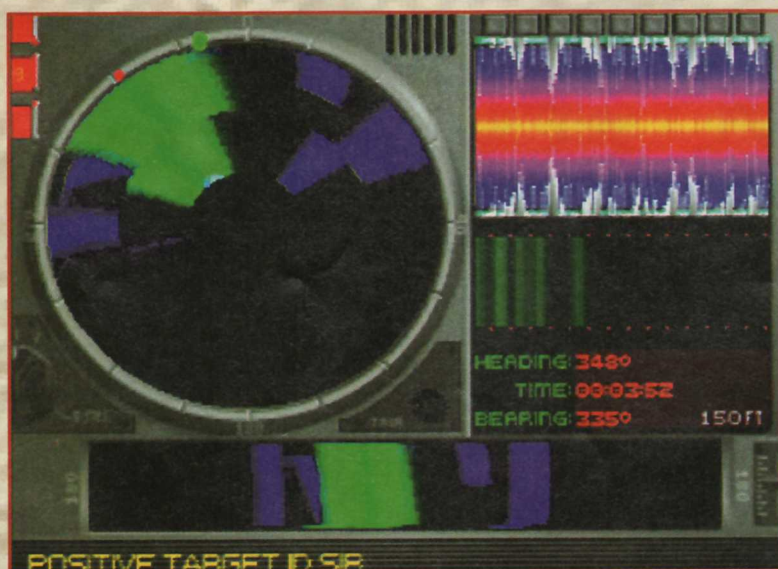
Seawolf s'impose d'entrée comme le simulateur de commandement d'un sous-marin le plus poussé qui soit. Claustrophobes, s'abstenir !

Le scénario du jeu est une projection pessimiste de notre société dans un futur proche, dans laquelle la situation géopolitique n'a fait que s'envenimer, pour finalement aboutir à la troisième guerre mondiale. Tout a commencé quand un nouveau dictateur militaire, a pris le pouvoir en ex-URSS , avec le soutien de l'armée rouge. Le pays, ravagé par d'innombrables problèmes ethniques, économiques et politiques, est réunifié, et tous les contacts diplomatiques qu'il pouvait entretenir avec le bloc de l'Ouest sont coupés. C'est le moment qu'ont choisi les États-Unis pour orchestrer un coup d'état à Cuba, visant à renverser Fidel Castro ! Les deux puissances se préparent à l'affrontement ! Vous, vous êtes le commandant d'un des sous-marins dernier cri, et nucléaire de surcroît, de l'armée américaine. La bête en question est le SSN-21 Seawolf, qui n'existe actuellement que sous forme de plans ! L'État-Major vous donne des missions à remplir.

OUVREZ GRANDES VOS OREILLES



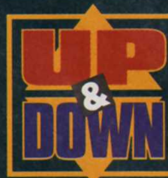
Le commandement d'un sous-marin, est chose délicate et passionnante. Dans l'eau, les sons se propagent très vite et très loin. Si vous vous déplacez trop vite, même en profondeur, vous aurez vite fait de vous faire repérer et détruire, à cause du bruit que vous produisez ! Il faut donc utiliser à bon escient les couches thermales de l'eau et les cavités du sol marin pour tromper l'adversaire. Une des plus grandes parties de votre boulot consiste à étudier le sonar, qui capte et analyse tous les sons que reçoit le sous-marin. Grâce à lui, vous pourrez repérer, positionner et identifier les objets qui vous entourent. Les sons arrivent représentés graphiquement, avec un code de couleur indiquant leur nature. Chaque élément possède aussi une signature sonore, qu'il faudra déchiffrer. Vous pouvez envoyer des Ping dans l'eau : l'onde sonore se propage et rebondit alentours pour revenir au sous-marin, permettant ainsi de gagner en précision. Mais si un autre sonar capte votre Ping, vous êtes grillé ! Votre sous-marin dispose aussi de tout un arsenal de missiles et de torpilles, qu'il faudra là aussi gérer avec parcimonie. Les torpilles, qui restent dans l'eau contrairement aux missiles, sont pour certaines à guidage manuel.



Le sonar permet de repérer et d'identifier tout ce qui est dans l'eau. En déplaçant un curseur, vous pourrez même écouter ce qui se passe, que ce soit le ronflement d'un diesel ou le chant des baleines...

RÉALISTE, DONC SOBRE !

Seawolf peut se jouer selon trois modes différents. Le premier, "Campain", vous fera vivre les 33 missions dans l'ordre chronologique. Dans le second mode, vous pourrez effectuer indépendamment n'importe laquelle de ces missions.



- ▲ Un réalisme très poussé (le sonar est époustouflant !)
- ▲ Une interface efficace, bien que compliquée
- ▲ Les bruitages sont plus que convaincants.
- ▲ Des missions nombreuses et variées
- ▲ Le jeu à deux par modem ou câble
- ▼ Une réalisation parfois un peu sobre
- ▼ Une prise en main assez longue

GRAPHISME 16 | BRUITAGE 17 | MUSIQUE 15 | ANIMATION 16 | MANIABILITÉ 16 | DURÉE DE VIE 18 | ORIGINALITÉ 16

Les missions, au nombre de 33, sont variées, et suivent parfaitement le déroulement d'une guerre imaginaire. Tant mieux, d'ailleurs, qu'elle soit imaginaire !



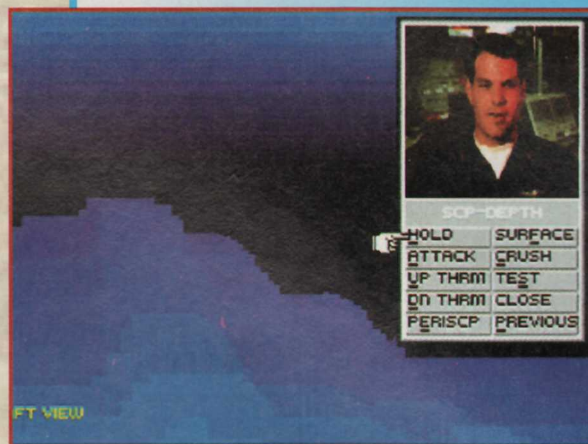


A tout moment, vous pourrez consulter une base de données sur les bateaux et les sous-marins que vous risquez de croiser.

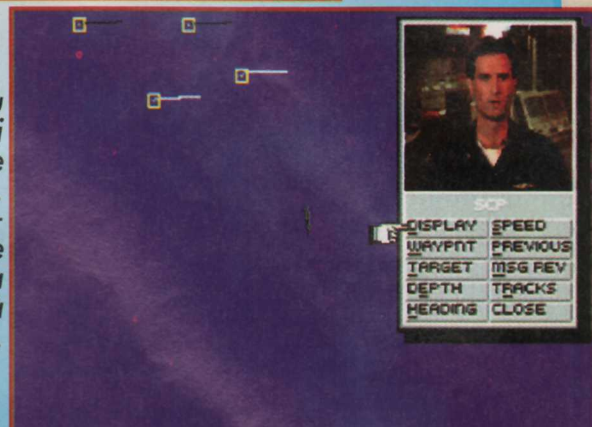
En mode "deux joueurs", vous pourrez jouer avec ou contre un autre joueur, en connectant deux PC à l'aide d'un modem ou d'un câble null-modem. Il est possible de jouer à Seawolf en n'utilisant quasiment que la souris. Des pages successives d'options sur lesquelles il faut cliquer, permettent de commander le sous-marin de A à Z. Le commandement est divisé en quatre domaines (contrôles, armement, sonar, radio), chacun sous la responsabilité de l'un de vos officiers. Dans la version testée, tous les textes et écrans étaient en anglais, mais une version totalement francisée devrait être disponible sous peu. Le fond de l'écran peut être occupé par l'un des trois types de visualisation proposés : la carte générale, la vue de la caméra fixée à l'extérieur du sous-marin, ou la vue du périscope (à condition d'être à la profondeur appropriée). C'est le réalisme qui prime ! Même si l'interface est bien conçue (on peut passer très rapidement d'un poste à l'autre), la richesse de ce soft fait qu'il nécessite un apprentissage assez long. A part la vue du périscope, l'aspect graphique n'est pas particulièrement spectaculaire, même si les graphismes sont colorés et efficaces. Seules des séquences vidéo (un officier qui vous parle ou un flash télévisé) viennent égayer l'ensemble. Le sonar est tout simplement extraordinaire ! Je ne suis jamais monté dans un sous-marin, mais j'ai quand même eu l'impression d'y être ! Tout y est en perpétuel mouvement, et le moindre objet est représenté. Même au niveau sonore, c'est criant de réalisme : vous pourrez écouter le chant des baleines ! D'ailleurs, toute la bande son est particulièrement soignée, à part la musique un tantinet énervante. Seawolf est un soft qui se mérite : avant d'en saisir toutes les subtilités, il faut s'entraîner et apprendre à l'utiliser. Une fois le pas franchi, on découvre un jeu passionnant, hautement stratégique, et assez angoissant. Autrement dit, Seawolf est LA simulation de sous-marin sur PC.

150

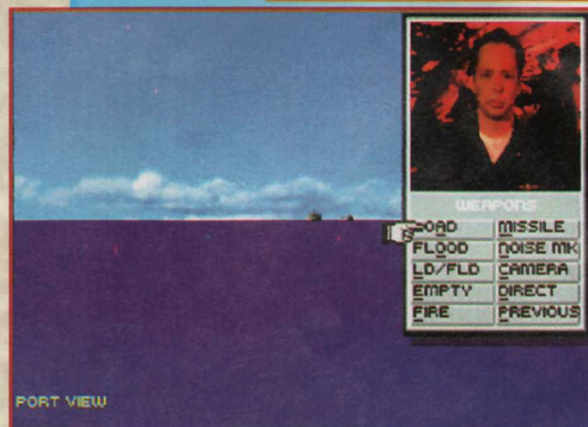
LES VUES



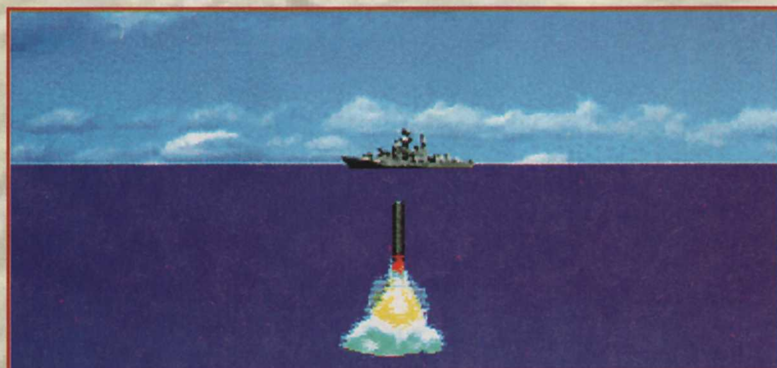
La vue générale : vous pourrez changer l'échelle, sont indiquées les positions de tous les belligérants, ainsi que leur trajectoire.



La vue du fond : voici le fond de l'océan. Vous pouvez faire tourner la caméra à 360 degrés.



La vue du périscope : la plus jolie, mais aussi la plus dangereuse des vues. Il faut en effet que le sous-marin remonte presque à la surface.



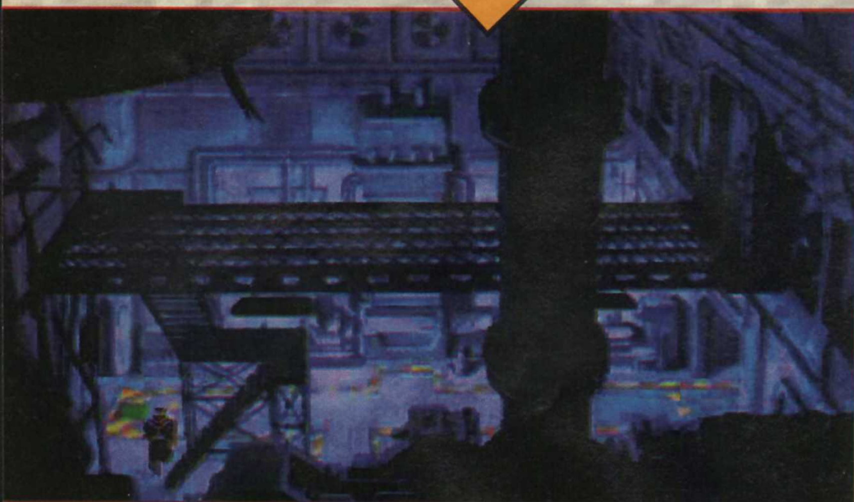
PANORAMIQUE PÉRISCOPAL !

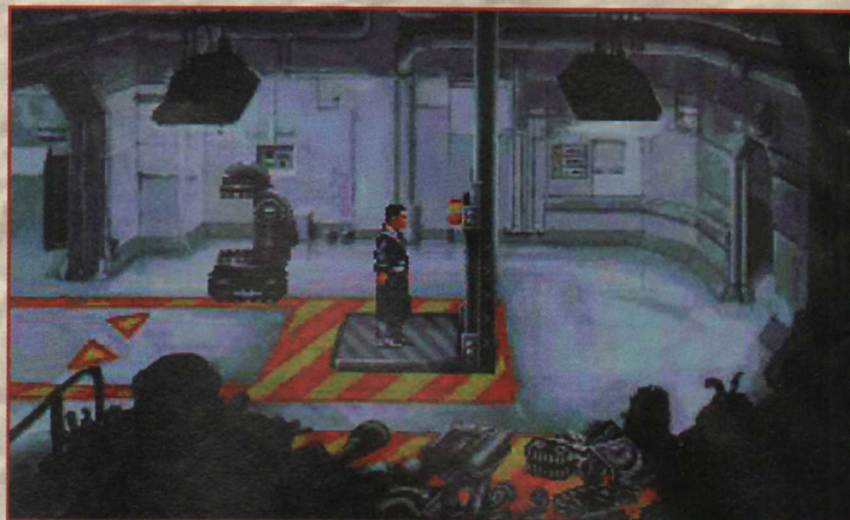
85%

Dès l'intro, on apprécie le graphisme du jeu. Comme plus tard dans la partie, certains écrans bougent.









Dans certaines scènes, il faut respecter un timing précis. Ici, il s'agit de sauter dans la trappe du pont élévateur avant qu'elle ne se referme.

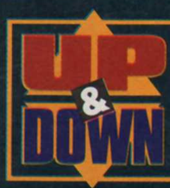
BENEATH a STEEL SKY

Un homme, un robot sacarstique et une sombre affaire d'espionnage dans un futur cyberpunk, le tout sur fond d'usines.



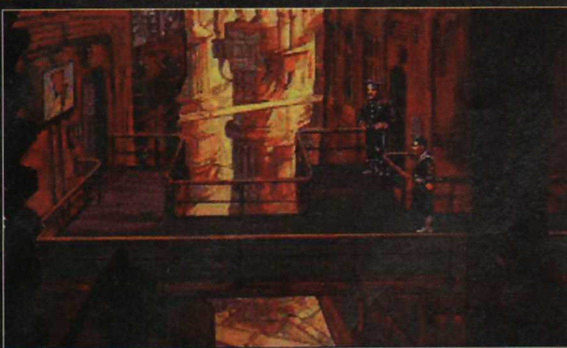
SUR AMIGA • EDITEUR VIRGIN

Nous sommes à Union City, dans un futur noyé par les fumées d'usines. À l'extérieur du dôme, il paraît qu'on peut continuer à vivre, mais au dire des rumeurs, ceux du ravin, comme on les appelle, se transforment en mutants. Sous le dôme, la pollution est moindre ou plutôt, elle est suffisamment basse pour que les travailleurs continuent à produire des tuyaux. Il faut dire que l'architecture du coin, avec ses multiples niveaux, fait plus penser à un collecteur d'égout qu'à une cité radieuse. Bref, dans ce monde à la Brazil, c'est pas la joie. Lorsque commence le jeu, la guérilla s'organise. Guérilla ou espionnage ? Il paraît que les autorités des autres villes-dôme de la planète sont jalouses de la productivité d'Union City et qu'elles essaient par tous les moyens de mettre un grain de sable dans l'engrenage. Enfin, c'est ce qu'on raconte, mais peut-être s'agit-il de désinformation. Toujours est-il que la nuit dernière, les gars de la sécurité ont déjoué un complot. Résultat de l'affaire, l'hélicoptère des fuyards a été abattu et il s'est craché dans la partie supérieure d'Union City, détruisant au passage un hôpital. Comme disent les gars de la sécurité, "ça aurait pu être pire, l'engin a failli tomber sur l'usine".



- ▲ Le graphisme est beau et bien fait.
- ▲ Les textes sont en français.
- ▲ L'ambiance est assez oppressante.
- ▼ 15 disquettes, pas facile sans disque dur.
- ▼ Les bruitages sont rares.

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
15	15	-	14	17	16	15







Ce qui est très embêtant, c'est que le chef des saboteurs a pris la fuite. On sait simplement qu'il s'appelle Robert Foster. Et Robert Foster, c'est vous. Attendez, je le refais en mieux. Et Robert Foster, c'est VOUS !

MON ROBOT ET MOI

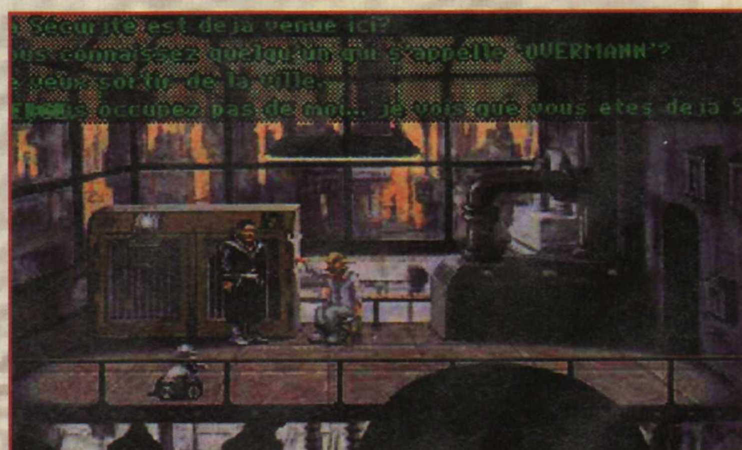
Votre version des faits diffère un peu de ce qui a été exposé dans le premier paragraphe. En fait, vous avez été enlevé et il apparaît que vous êtes là pour servir de bouc émissaire, parachuté dans une ville que vous ne connaissez pas. Vous n'êtes pas plus saboteur que charcutier, mais ça, vos poursuivants ne le savent pas. En début de partie, après avoir réussi à leur échapper, vous allez devoir retrouver votre copain Joey. Enfin, "retrouver" n'est pas le terme approprié puisque Joey est dans votre poche, sous forme de carte imprimée. Eh oui, Joey est un robot domestique que vous avez fabriqué vous-même et qui, hélas, a été détruit pendant la chute de l'hélico. Bon, je vous passe les détails, il suffit de retrouver les bonnes pièces, et hop! Joey est de retour. À partir de maintenant, il va falloir démêler le vrai du faux et savoir qui tire finalement les ficelles. Ce jeu, assez intéressant, est fait par l'équipe de Lure of the Temptres. Apparemment, les créateurs ont révisé leur jugement en ce qui concerne l'interface, aussi a-t-on droit à un mode de fonctionnement plus sobre, assez proche de l'esprit Sierra. Seul clin d'œil à Lure, le système Virtual Theatre permet aux autres personnages du jeu de poursuivre leur petit bonhomme de chemin, indépendamment de vos actions. Sierra aussi, en ce qui concerne l'affichage, le jeu permet de déplacer Robert en cliquant simplement à l'endroit où l'on souhaite se rendre. En haut de l'écran, une barre de menu affiche les objets portés sous forme d'icônes. Pour les utiliser, on utilise les deux boutons de la souris. Simple et efficace. Côté dialogues, un système de QCM permet de choisir les questions que l'on pose à l'interlocuteur. Ça permet aussi de choisir les réponses, remarquez, mais dans les jeux d'aventures, on pose plus souvent des questions qu'on n'y répond.

ET C'EST BEAU ?

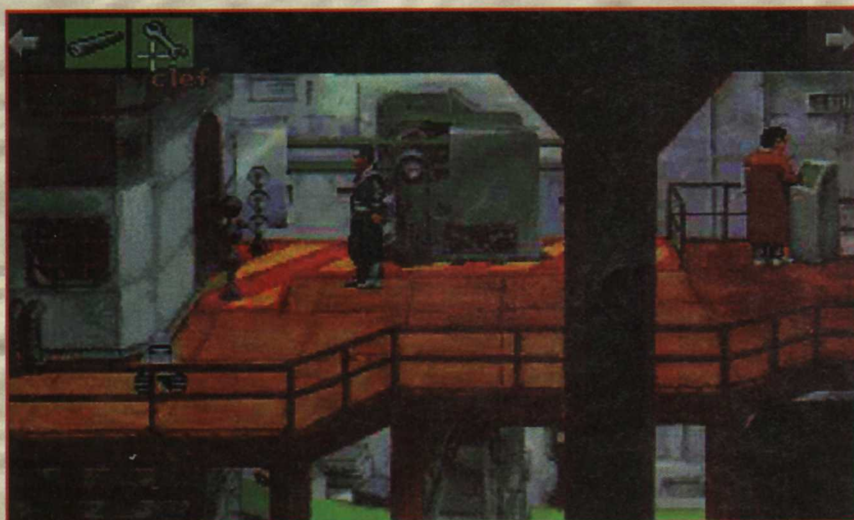
Histoire intéressante, interface sans génie ni défaut. Et le graphisme ? On ne peut pas dire que c'est moche. On peut même dire sans se tromper que c'est beau comme tout. Ça ressemble un peu à du Dave Gibbons, le dessinateur de Watchmen et Liberty. Normal, C'EST du Dave Gibbons. Du coup, le jeu est livré avec une petite BD de quatre pages qui explique comment Robert en est arrivé là. Seul problème, pour afficher d'aussi beaux dessins, il faut une place folle, et du coup, l'Amiga prend pas mal de temps à charger. Bref, on ne passe pas d'un écran à l'autre par scrolling, mais heureusement, l'ordre des fichiers sur les disques semble optimisé au maximum. Avec 15 disquettes (oui oui, quinze), il vaut mieux ! Côté son, c'est la portion congrue, et mis à part quelques rares bruitages de bonne qualité, le jeu est on ne peut plus silencieux. Rajoutez à cela une super ambiance, un scénario qui semble tenir le coup, et voilà un bon jeu comme on espère en trouver encore longtemps sur Amiga.

Moulinex





Les dialogues se font par QCM.



Les objets portés apparaissent dans un menu situé en haut de l'écran.



TEST PC

THEATRE of DEATH

Vous aimez Cannon Fodder ? Ne lâchez surtout pas votre manette... la guerre n'est pas finie.

SUR PC • EDITEUR PSYGNOSIS

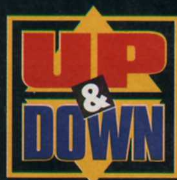


Les déplacements se font par le biais du curseur de la souris. En cliquant sur le bouton droit, vous déclenchez l'arme sélectionnée. Les flèches du curseur permettent, quant à elles, de survoler le reste du niveau et de localiser ainsi les ennemis.

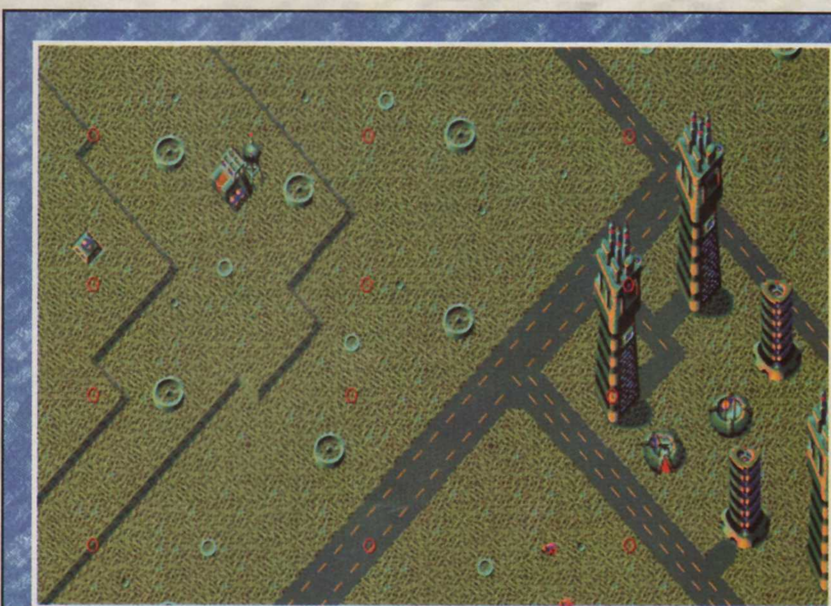
Les allumés du canon vont pouvoir reprendre du service. L'histoire est somme toute très classique. Des méchants messieurs se sont accaparé le pouvoir de quatre mondes, dont vous devez récupérer le contrôle. Ouah, génial, il y a longtemps que ça n'était pas arrivé, un truc pareil ! Mais peu importe le scénario, votre seul but consiste soit à buter la totalité des ennemis qui se pointent à l'écran, soit à délivrer de gentils prisonniers, et par là même, exploser tout ce qui bouge. Ben tiens, on va se gêner, mon gars ! Autant vous dire que Theatre of Death ne manque pas d'action...

DES MONDES IMMENSES

Ces quatre missions se déroulant respectivement sur une surface d'herbe, de sable, de glace et sur la lune, se subdivisent elles-mêmes en une quinzaine d'épreuves d'une difficulté progressive. Votre première mission : "La vallée de l'herbe". Les habitués l'ont d'ailleurs surnommée "La vallée de la gerbe". Quand je dis "habitués", je veux bien entendu parler de cette infime poignée de rescapés, de cette élite de durs à cuire qui vous racontent que leur meilleur pote s'est fait arracher la binette juste devant leur yeux. Quelle drôle de place pour une binette ! Vous voilà donc dans la fameuse vallée, aux commandes d'une équipe sous vos ordres, armée jusqu'aux dents. A l'instar des jeux de foot, vous ne dirigez qu'un personnage à la fois, mais pouvez changer de "leader" à n'importe quel moment. Le reste de la troupe essaye de faire preuve d'un minimum d'intelligence en prenant l'initiative de tirer sur d'éventuels assaillants. Ne rêvez pas pour autant, "intelligence" ne voulant pas dire grand chose en matière d'arcade. Ils ont plutôt tendance à faire un peu n'importe quoi. Mais bon, l'essentiel est qu'ils vous suivent. Vous déplacez donc vos hommes sur un immense terrain isométrique en logeant le curseur dans la direction souhaitée. Une pression sur le bouton gauche de la souris, et zouu... les p'tits gars se mettent en route. Première étape : trouver l'ennemi. Pour ce faire, vous devez consulter la carte générale des lieux sur laquelle se trouve représentée votre position, celle de l'ennemie, mais aussi différentes touches options, notamment pour l'obtention de renforts. Dans ce dernier cas, vous aurez droit soit à un renfort en hommes, soit à un renfort aérien : une vague d'avions venant



- ▲ Une animation des sprites plutôt bien faite et un scrolling multidirectionnel fluide.
- ▲ L'interface reste simple et agréable d'utilisation. On peut faire tout un tas de trucs très simplement.
- ▲ Une grande variété de décors et des niveaux immenses.
- ▲ La possibilité de changer d'arme et d'emprunter des véhicules.
- ▼ Il manque un radar quelque part sur l'écran, de sorte qu'il faut obligatoirement consulter la carte pour s'y retrouver.
- ▼ Des graphismes trop simplistes.



LA MOITIÉ D'UN TOUT PETIT, MAIS ALORS TOUT PETIT NIVEAU

GRAPHISME 12	BRUITAGE -	MUSIQUE 18	ANIMATION 15	MANIABILITÉ 17	DURÉE DE VIE 18	ORIGINALITÉ 17



Une carte générale vous permet de vous y retrouver plus facilement. L'appel de renforts peut être envisagé en cliquant sur la case adéquate et en précisant l'endroit exact de l'intervention.

Vous disposez d'une dizaine d'hommes divisés en deux commandos. Lorsque le leader se fait buter, vous devez diriger chaque homme un par un. Nos p'tits gars sont en train de ramasser des armes.





Ouah ! Mais c'est notre ami John Koenig dans son Aigle Noir ! Ah ! Cosmos 1999, toute ma jeunesse, Ça passait dans La Une est à vous, présenté par Bernard Golay, Nestor le Pingouin qui voulait absolument du chocolat et aussi Garcimore, Tac et Tac-Tac, les deux souris. Et merde, je me sent vieillir !



bombarder un site précis par exemple. Un radar miniature comme il y en a dans les jeux de foot aurait été le bienvenu. Hormis le fait que vous puissiez vous déplacer avec la souris, il est également possible de faire scroller l'écran avec les touches du curseur et de voir ainsi la totalité du terrain. Néanmoins, vous ne pourrez plus bouger vos hommes tant qu'ils seront hors de votre champ de vue. Tout au long de votre tuerie, vous découvrirez des caisses d'énergie permettant à vos troupes de reprendre des forces, ainsi que de nouvelles armes : lance-flammes, frondes, pistolet à eau, heuh... non, pas de pistolet à eau, mais avouez que ça serait rigolo un wargame avec pleins d'objets de ce style. Mais le plus génial, c'est que vous pourrez conduire des engins comme des hélicoptères, des tanks, des camions, etc. Sur les missions lunaires, vous aurez même droit à des vaisseaux semblables à ceux de "Cosmos 1999" ou de "StarTrek". Quant aux objets ne servant à rien, vous pourrez les attaquer sauvagement. Les baraques se transformeront en tas de briques, les arbres brûleront sous vos balles. Bref, là où vous passerez, le décor n'en sera que transformé.

DES SPRITES TOUT MIGNONS

De même que les joueurs de foot sont souvent dessinés de manière minuscule, les sprites évoquant vos personnages sont de très petite taille. Theatre of Death est l'un de ces softs bourrés de détails qui font tout son charme. À titre d'exemple, les bonshommes que vous descendez éclatent dans une fabuleuse giclée de sang et gisent par terre tout le restant du jeu. Vous pourrez alors leur marcher dessus, les piétiner et même en écraser si vous êtes dans un véhicule. Ahah, j'aime bien ça, moi, écraser les gens. Putain, c'est trop cool ! Autre genre de détail qui tue (excellent dans le contexte, non ?), lorsque vous tirez à la mitrailleuse, vous pouvez apercevoir votre p'tit gars reculant de cinq ou six millimètres et vibrant comme un marteau piqueur. Ah, la vache, c'est trop cool ! Vous en voulez encore ? Eh bien, sachez que dans le monde de la glace, vos soldats troquent leurs "Rangers" contre une peau de phoque et une paire de skis. C'est qu'il faut les voir, les p'tits gars de sept pixels de haut, en train de pousser sur les bâtons ! Il y a même des requins qui viennent vous dévorer tout cru si vous avez le malheur de rester trop longtemps dans

THEATRE of DEATH



Génial ! Me voilà aux commandes d'un hélicoptère. Il est possible de piloter tous les véhicules que vous effleurez, ou presque.



Une cabane de munitions.

l'eau. Hélas, comme vous pouvez le constater vous-même sur les photos, les décors ne sont pas un modèle du genre. Les couleurs moyennement agencées font ressortir de gros pixels, et la finesse des traits n'en est que plus grossière. Si l'on prend soin de comparer Theatre avec Cannon Fodder, il est indéniable que ce dernier propose des graphismes bien plus réalistes avec une gestion du relief (escalier à emprunter, ravin à franchir). Le soft de Psygnosis paraît un peu plat et dépouillé. Autre point légèrement décevant : la musique. Certes, elle est de très bonne qualité, mais la plupart des morceaux paraissent inadaptés à la situation. On s'attend à une musique à la "Apocalypse Now" et on obtient, en lieu et place, l'une de ces banales compositions comme on en entend trop souvent dans d'autres jeux d'arcade. J'en profite pour vous adresser nos excuses concernant les bruitages, puisque la version testée, bien qu'intégralement terminée, ne possédait pas les bruitages définitifs. Nous n'attribuons donc pas de note sur ce point précis.

Malgré ces quelques fautes de goût, Theater of Death vous retiendra de très longues heures durant et ne pourra qu'enchanter les tueurs en herbe que vous êtes. Ah, bande de veinards, ça va gicler dans les chaumières ...

LORD CASQUE NOIR



Génial ! Me voilà aux commandes d'un hélicoptère. Il est possible de piloter tous les véhicules que vous effleurez, ou presque.



Nous sommes sur la lune et nos p'tits gars s'équipent de Jet-Pack, deux mini-réacteurs qui s'enfilent comme un sac à dos.



88%



SUR AMIGA 500/1200 EDITEUR VIRGIN

Apocalypse

Un délicieux mélange de Choplifter et de Cannon Fodder, mais un tantinet trop dur.

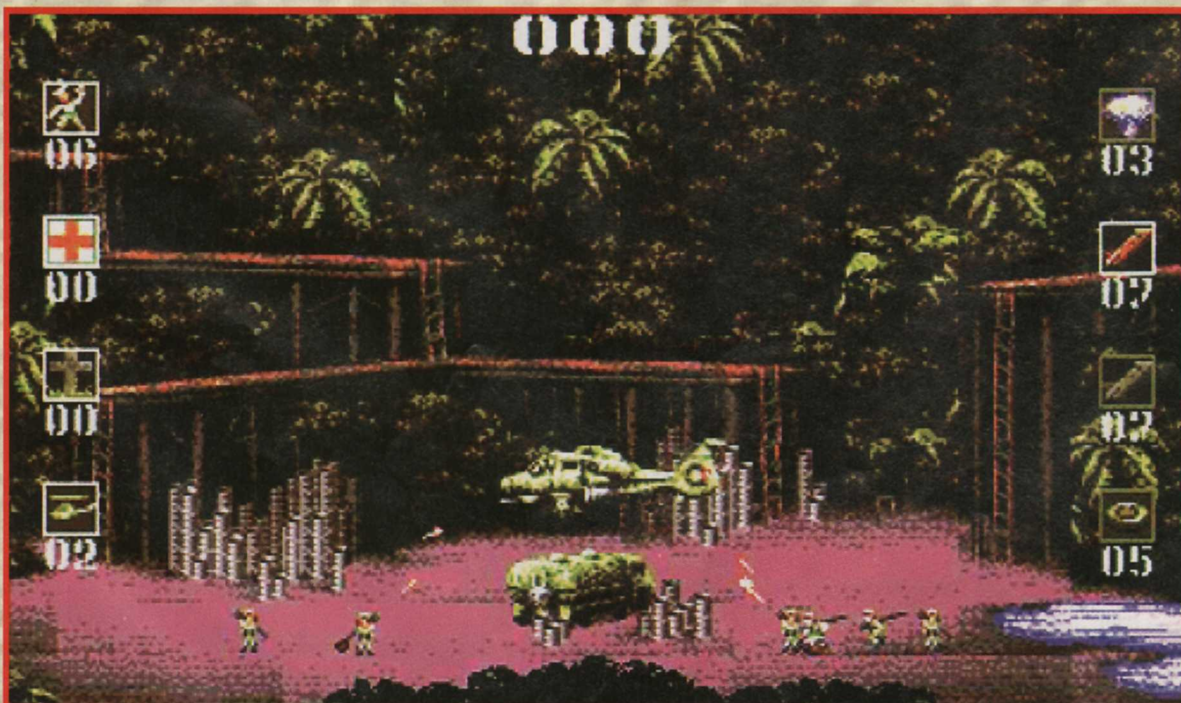



L'une des missions consiste à tuer sauvagement la porte d'un temple.

Gaaarde à vous ! Reeeeepos ! Gardvous ! Rep'o... Gadv'!!! R'p'o... Les Niacoués retiennent 25 de nos meilleurs cuisiniers en otage, ce qui explique qu'il n'y a pas de petit déjeuner ce matin. Vous devez coûte que coûte ramener 20 d'entre eux à la base." "Oui Sergent, on vous ramène 20 petits déjeuners." "Parfait... Ga 'd 'vous.... Exécution, bande de larves !" Me voilà donc parti à la recherche de morceaux de beurre et autres tartines de chocolat. Aouah ! Apocalypse reprend en fait le principe du célèbre jeu d'hélicoptère Choplifter, en y apportant de légères améliorations.

C'EST LA GUERRE !

Oui, c'est ça. En fait, c'est la guerre. L'action se déroule au cœur du Vietnam, en pleine forêt vierge. La base se trouve sur le côté droit de l'écran, et l'hélicoptère attend mes ordres. "Demi-tour, un pas en arrière, deux pas vers la droite, présentez... arme !" Rien à faire, l'hélicoptère ne bouge pas. C'est alors que me vient une idée géniale. J'empoigne ma superbe manette de jeu et pousse le manche vers le haut. Hop, oui c'est ça "hop", le voilà t'y pas qui décolle. Un coup vers la gauche, et re-hop, j'entreprends un long et pénible survol. Les premières gouttes de sueur glissent sur mon front. Ah, ça y est ! j'aperçois les premiers baraquements qui émergent entre les arbres. Oui c'est ça, ils émergent. Allez, je me risque à un petit tir discret. Les balles fusent et les cabanes s'enflamment. C'est alors qu'en sortent plein de petits cuisiniers en tablier blanc, à moins qu'il ne s'agisse de soldats en pyjama. Je décide de me poser et d'en récupérer un maximum. L'appareil se remplit et je redécolle en direction de la base. Il faut dire que ce foutu hélico ne contient que six places, oui c'est ça, six places ; ce qui m'oblige à d'incessants allers-retours pour sauver les vingt soldats prisonniers. Mais qu'importe, j'irai jusqu'au bout. Me voilà reparti à la recherche des soldats disparus. De grosses gouttes de flotte coulent


Les p'tits gars sont armés jusqu'aux dents. Ils ne sont pas faciles à détruire et se confondent facilement avec le décor. Mais pourquoi diable sont-ils habillés en vert !

GRAPHISME 15 | BRUITAGE 16 | MUSIQUE 11 | ANIMATION 16 | MANIABILITÉ 14 | DURÉE DE VIE 17 | ORIGINALITÉ 14

UN EXTRAIT TOUT EN LARGEUR DU SECOND NIVEAU.

sur mon front. Je transpire à mort. "Mayday", un hélico me tire dessus. J'entreprends une montée vertigineuse suivie d'un demi-tour instantané et replonge aussi sec sur l'engin belliqueux. La bataille s'achève par un tir de missiles et une profonde envie de vomir. Oui, c'est ça, de vomir. D'autres guitounes en paille pointent leur nez à l'horizon. Les Niacoués, alertés par le bruit de mon appareil, sortent le lance-missiles à la main. C'est alors qu'une myriade de fusées me foncent dessus. Je pique vers l'avant et arrose ces enfoirés de balles 9 mm. Les corps giclent dans tous les sens et j'entends gazouiller les éléphants. Ah, la vache, je pète les plombs... Des trombes d'eau s'abattent sur moi, je commence à puer comme un bouc. La tension est trop forte, je préfère rentrer à la base.





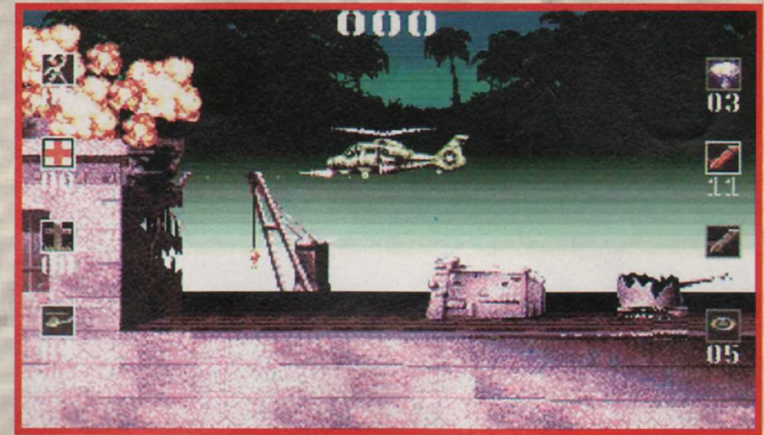






Me voilà aux prises avec un gros bateau. Le scrolling se déroule sur trois plans de profondeur.

Apocalypse



Je me réveille, persuadé d'avoir fait le pire cauchemar de ma vie. Je sors de ma tente, et la vue de mon hélicoptère badigeonné de taches de sang m'angoisse terriblement. Je n'ai donc pas rêvé, la mission précédente a bien eu lieu. Oui, c'est ça, elle a bien eu lieu

C'EST ENCORE LA GUERRE

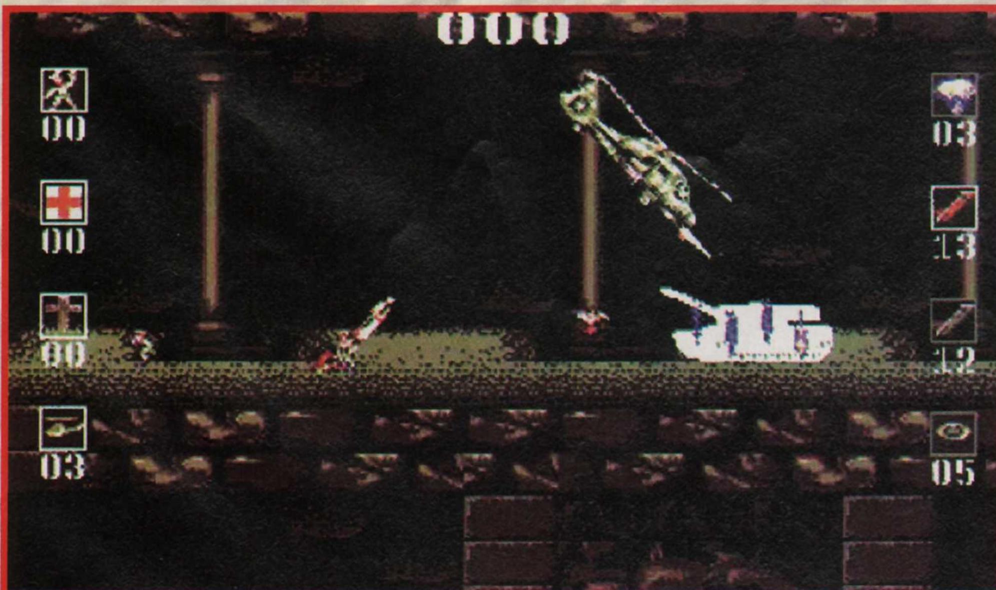
. Celle d'aujourd'hui ne sera pas non plus de tout repos. Je dois dénicher un temple au fin fond de la jungle et tuer sauvagement sa porte. Vous êtes-vous déjà battu contre une porte ? C'est terrible... oui, c'est terrible !
Chaque niveau s'étend sur plus d'une trentaine d'écrans de large et six de haut, agrémentés de deux scrollings parallaxes. C'est déjà pas mal, mais le plus impressionnant reste sans conteste le nombre de sprites à l'écran. Un objet que vous détruisez et qui s'enflamme sera toujours en train de brûler lorsque vous repasserez à proximité. Et croyez-moi, les objets ne manquent pas ! L'animation des petits bonshommes est excellente. On parvient à distinguer une foule de détails, malgré leur petite taille. Quant à votre hélicoptère, ses déplacements paraissent réalistes, sauf en marche arrière. Mais bon, ça n'est qu'un détail, oui c'est ça, un détail. Côté équipement, vous disposez de missiles, de roquettes, de bombes et de mines. Vous pourrez d'ailleurs refaire le plein de vos réserves, en interceptant les p'tits parachutes qui tombent du ciel. Apocalypse reprend donc le principe de Choplifter, en y apportant les dernières techniques du shoot'em up. Mais tout n'est par vert dans le meilleur des mondes (c'est un daltonien qui me l'a dit). Le pauvre Amiga 500 a parfois bien du mal à animer tout ce beau monde, et lorsqu'il y a trop de sprites en même temps, ça rame à mort. Certes, c'est très supportable, mais une option permettant de retirer quelques détails aurait été une riche idée. Ce défaut s'estompe sur A 1200, machine plus rapide. J'émettrai également une réserve concernant la difficulté. Elle n'est pas très progressive, et les programmeurs ont placé la barre un peu haut à mont goût. Vous n'êtes pas près d'en voir le bout. Voici donc un très bon produit qui, malgré ces deux défauts, ne pourra qu'enchanter les fanas d'arcade que vous êtes. Oui c'est ça, que vous êtes... (?!??).

LORD CASQUE VERT

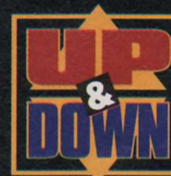




Si l'un de vos soldats est très blessé, vous devrez prendre deux infirmiers avec vous, qui se chargeront de l'achever... ou de le ramener si ça en vaut la peine.



Le pilotage de l'engin demande un minimum de pratique. Vous ne devez pas toucher les bords.



▲ L'animation est super chouette, mon Lieutenant !
▲ Et puis, notre hélicoptère dispose de plusieurs armes, mon capitaine.
▲ C'est exact, Sergent, mais avez-vous remarqué le réalisme du décor, mon colonel ?
▼ Avec tout le respect que je vous dois, la capacité de notre hélico est trop faible. Nous faisons un trop grand nombre d'aller-retour, mon général.
▼ Et le première classe Sylvester ne veut plus y retourner. Il trouve que c'est trop dur, ma loute.

88%



SIERRA SOCCER
World Challenge Edition

LE MEILLEUR DU FOOT SUR AMIGA!

Avec Sierra Soccer - World Challenge Edition, vous allez plonger dans l'ambiance surchauffée de la Coupe du Monde. Sur le terrain, chaque joueur de chaque équipe réagit en fonction de six paramètres qui déterminent ses capacités. Comme dans le vrai foot, toutes les actions sont possibles : les dribbles et les une-deux, les débordements et les centres tendus, les reprises fulgurantes et les arrêts décisifs, les buts de rêve... Avec en plus une fonction magnétoscope intégré qui permet de revoir au ralenti les actions chaudes.

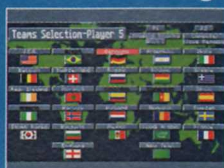
Vos adversaires vous attendent au tournant. Vos supporters sont là et ils comptent sur vous. A vous de faire trembler les uns, vibrer les autres, et de vous adjuger la Coupe!

Caractéristiques:

. De 1 à 8 joueurs
. Durée modulable de 2 à 20 mn
. Plus de 500 joueurs ayant chacun leurs capacités propres
. Les 26 meilleures équipes du monde et la possibilité de créer 40 équipes supplémentaires
. Substitutions possibles en cours de match
. Magnétoscope intégré avec ralenti et arrêt sur image
. Bruits de foule et annonces vocales digitalisés
. 4000 images d'animation de joueurs
. Entraînement aux penaltys
. Arbitres et soigneurs
. Et bien plus encore...!

CONFIGURATION DE BASE:
A500, 1 Mb de RAM. Compatible A500+, A600, A1200, A3000, A4000

Une Production Dynamix
PART OF THE SIERRA FAMILY







Le légendaire
King's Quest VI

ENFIN SUR AMIGA !

Dans cette aventure légendaire vous serez amené à aider le Prince Alexandre, victime d'un naufrage, à se frayer un chemin à travers une série d'îles mystérieuses à la recherche d'une princesse en danger. Vous devrez vous montrer bien astucieux et plein d'imagination pour relever le défi posé par des énigmes déconcertantes et pour ne pas succomber aux créatures fantastiques qui vous barrent la route. Chacun de vos choix influe sur les options futures et sur la disposition à votre égard des nombreux personnages que vous allez rencontrer. Cette aventure peut se terminer de différentes façons, tout dépend de votre adresse et de la voie dans laquelle vous vous engagez. A peu près la moitié des évènements possibles sont optionnels !

Caractéristiques:

• Le jeu d'aventure le plus vaste jamais vu sur Amiga!
• Des animations exceptionnellement fluides, spécialement adaptées sur Amiga.
• Des graphismes époustouflants en 256 couleurs ou en 32 couleurs (deux versions disponibles).
• Des énigmes encore plus nombreuses et un éventail de défis encore plus large que dans les autres épisodes de King's Quest.
• Plusieurs fins possibles : vos choix déterminent l'issue de l'aventure.
• 40 % de cette aventure se présente sous forme d'options. Une aventure si riche que vous ne verrez peut-être pas tout !
• Interface ergonomique entièrement gérée à la souris.
• Musique spécialement adaptée sur Amiga.
• Jeu disponible entièrement en Français.

2 versions disponibles :
• 256 couleurs : Compatible A1200 et A4000.
• 32 couleurs : Compatible A500, A600 et A1200







Une Production SIERRA®

COKTEL VISION

SIERRA®

Coktel Vision - 25, rue Jeanne Braconnier - 92366 Meudon-la-Forêt Cedex - SERVICE CONSOMMATEUR Tél. (1) 46 01 46 50

Heimdall 2



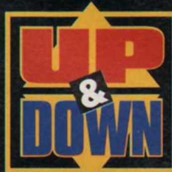
Une suite passionnante qui allie merveilleusement jeu de rôle et jeu d'action. Superbe !



L'environnement d'Heimdall est immense. Vous devrez souvent changer de monde et vous rendre dans une multitude de lieux très disparates. .Des "items" magiques et autres denrées pourront être achetés ou échangés.

Puisé dans les profondeurs des légendes norvégiennes, le scénario d'Heimdall retrace l'histoire de l'âge de Ragnarok. La légende débute lorsque Loki se fait chasser du monde des dieux par Asgard. En guise de revanche, celuici dérobe les armes des dieux Thor, Olin et Frey et s'empresse de se cacher dans différents mondes. Heimdall, le gardien du pont de l'Arc en Ciel, est alors envoyé à la recherche des trois trésors. Il remplit cette mission avec succès et devient, par là même, l'ennemi juré de Loki. Deux cents ans s'écoulent... Deux cents ans pendant lesquels les guerriers de Loki mettent à feu et à sang les mondes de Midgard (des humains) et d'Utgard (des géants et des trolls). Mais pendant toutes ces années, demeure un fait étrange : Loki, pourtant capable de marcher sur la terre (punition de son acte précédent), paraît comme inexistant. De plus, d'autres faits étranges ont pu être observés. Des villages se mettent à brûler subitement sans la moindre explication possible.

Les dieux se réunissent donc et cherchent ensemble une solution pour éliminer définitivement celui qui était à l'époque l'un des leurs. Odin raconte alors sa longue histoire des portes temporelles et propose une solution. Il existerait, selon lui, une amulette dont les morceaux se trouveraient à plusieurs endroits de l'univers. En recomposant ce talisman, ils pourraient venir facilement à bout de Loki. Seulement voilà, il faut se rendre sur Terre, et pour cela, un dieu doit renoncer à sa divinité. Après maintes discussions, le fils d'Odin se porte volontaire. Hélas, il meurt peu de temps après. Heimdall se propose donc de retourner sur Terre. Son expérience passée lui confère en effet la maturité nécessaire pour mener à bien la mission. Le voilà donc parti, en compagnie de Ursha, une volontaire follement amoureuse de lui (j'extrapole un peu, mais c'est pour ajouter un côté érotique à l'histoire).



- ▲ De splendides graphismes et une palette de couleurs remarquable.
- ▲ Le concept du jeu de rôle présenté sous la forme d'un jeu d'action est une excellente idée.
- ▲ Une interface puissance, mais relativement simple d'utilisation.
- ▼ Les changements incessants de disquettes.
- ▼ L'impossibilité d'installer le soft sur disque dur.



Une porte ne mène que rarement dans une pièce cohérente. C'est-à-dire que si vous rentrez par la droite, vous pourrez très bien vous retrouver dans un couloir vertical. L'élaboration de plan n'est donc pas simple.

GRAPHISME 18	BRUITAGE 16	MUSIQUE 18	ANIMATION 17	MANIABILITÉ 16	DURÉE DE VIE 18	ORIGINALITÉ 15

UN PRINCIPE ORIGINAL

Au première coup d'œil, Heimdall ne ressemble pas vraiment à un jeu de rôle, et encore moins un jeu de tir, un simulateur ou un jeu d'échec. Il s'agit pourtant bel et bien d'un JdR. Il est vrai que la représentation isométrique n'a pas grand chose en commun avec les habituels dédales de couloirs du genre "Dungeon Master". Ce concept permet en fait d'aborder facilement une catégorie de programmes, qui, en temps normal, ne bénéficient que rarement d'une interface attrayante.
Vous contrôlez donc nos deux personnages à la recherche de l'infâme Loki et des quatres morceaux de l'amulette. Dans un premier temps, votre quête va consister à localiser des points d'énergie appelés Ro'Geld. C'est en effet à proximité de ces endroits uniques, focalisant l'intégralité de la magie de chaque monde, que vous trouverez différents bouts de l'objet convoité. Vous aurez aussi à débusquer les talismans vous permettant de franchir diverses portes temporelles.
Bien que la complexité du jeu ait été réduite au minimum, l'interface graphique offre de nombreuses possibilités, sans pour autant qu'il soit nécessaire d'effectuer maintes manipulations. Deux clics de souris suffisent à voir ou à déplacer un objet de l'inventaire et l'élaboration ou l'utilisation des sorts se révèle d'une simplicité remarquable. Vous trouverez en effet des parchemins contenant une suite de runes (alphabet scandinave très ancien) qu'il vous faudra ensuite trouver et assembler de façon à reproduire le sort qui vous intéresse. Bref, c'est simple, efficace et de bon goût. Les déplacements et les combats s'effectuent en revanche avec l'aide de la manette. Là encore, le maniement est des plus convivial, puisque l'ordinateur détermine de lui-même l'action que vous vous apprêtez à effectuer. Ainsi, s'il détecte la présence d'un ennemi, le bouton "fire" ne servira plus à pousser un objet, mais à dégainer votre dague. Votre seule contrainte réside dans la pression d'une icône indiquant votre mode de combat, par la force ou par la magie. Ramasser un objet ou entamer un brin de causette avec un personnage est une opération automatique. En plus, le texte est en français; que demande le peuple ? Enfin, vous trouverez tout au long du jeu, plein d'objets destinés à vous redonner des forces, mais également divers mécanismes et pièges similaires à ceux que l'on trouve dans un jeu d'arcade.

UN ENVIRONNEMENT TRES RICHE

Malgré l'utilisation de la 3D isométrique, la perception de la perspective ne pose jamais de problème. Pas de piège énervant à la trompe-l'œil. La qualité des tableaux paraît même surprenante à plusieurs reprises. Les graphismes sont hyper beaux et la palette de couleurs choisie, carrément splendide. On parvient à distinguer chaque objet facilement, et le nombre incroyable de lieux différents est un régal pour les yeux. Il y a même quelques animations en fond d'écran comme en témoigne cette fabuleuse nébuleuse du premier tableau. Elle est si belle, que j'ai envie de m'acheter la même. Mon dieu, qu'elle est jolie ! Et les trous noirs, ça ne vous fascine pas, vous, les trous noirs ? C'est trou-

Des pièges comme l'on en trouve dans les jeux d'arcades.





Il est indéniable que les graphistes de Core Design ont apporté un soin particulier aux animations. Les sprites sont gros et super bien animés. C'est pas du dessin animé, mais c'est tout de même très sympa.



Admirez moi un peu ces graphismes. C'est joli comme tout, non ? On se demande même si certains tableaux ne comportent pas plus de 32 couleurs.

Heimdall 2





Ce menu comporte, d'une part, votre inventaire, mais également le générateur de potion. Ainsi, et en fonction des parchemins trouvés, vous pourrez créer de nouveaux pouvoirs magique en alignant des runes. Encore faut-il trouver l'ensemble de ces signes sacrés.

blant, non ?... Laissez tomber ! Le seul hic concerne la disposition des pièces qui ne concorde pratiquement jamais. Vous sortez par la droite, et hop vous atterrissez dans une pièce dont la porte, elle aussi, est à droite. C'est illogique et ça ne facilite en rien l'élaboration de plans. Le problème disparait dans le cas de grandes pièces, comme les magasins par exemple, où vous pourrez acheter ou vendre des objets, puisqu'un scrolling se déplacera en même temps que vous.

Ce travail soigné, on le retrouve dans les animations. Les sprites sont bien animés, d'assez grande taille et les effets visuels produits par les sorts sont hyper chiadés. ah ouais, c'est ça ! Ils sont chiadés à mort. On se croirait presque dans un dessin animé. A tout moment, vous pourrez changer de personnage en cliquant sur l'une des deux icônes situées en haut et à gauche de l'écran. M'enfin, rien que les graphs, ça donne envie de jouer. L'ambiance sonore est elle aussi réussie, mais n'en est pas pour autant exceptionnelle.

Bref, vous l'aurez compris, Heimdall 2 est une suite digne de ce nom, et vous allez vous retrouver scotché devant votre moniteur le temps de le dire, mais surtout le temps de le finir. De longues heures en perspective (isométriques bien sûr). Bon je vous laisse, le roi m'attend, je dois lui remettre l'armure de son fils.

LORD CASQUE NOIR













Les indices que l'on vous donne sont d'une aide précieuse. Il serait dommage de les rater, d'autant plus que le programme est intégralement en version française.

92%

INFORMATIQUE

ULTIMA

Nouveaux magasins ULTIMA à CARCASSONNE, BOURGES, TOULOUSE, LE HAVRE, CASTRES !!!

PARIS 11e
5, bld Voltaire - PARIS 75011
Métro : République
Tél. : 43 38 96 31
NEUF - OCCASION - ECHANGE

PARIS 13e
57, av des Gobelins - PARIS 75013
Métro : Place d'Italie/Gobelins
Tél. : 47 07 33 00
NEUF - OCCASION - ECHANGE

PARIS 8e
21, rue Turin - PARIS 75008
Métro : Place Clichy
Tél. : 42 94 97 14
OCCASION - ECHANGE

PC-CDROM

PROMO DU MOIS

- ULTIMA VIII CD .... 349 F
- DOOM, CD .... 349 F
- MEGARACE, CD .... 299 F
- CD-ROM Pana dv + Doom CD + Prince of Persia I et II CD . 1 590 F
- CD-ROM Pana dv + Megarace CD + Rebel Assault CD + Doom CD + Prince of Persia I et II CD + Falcon CD .... 1 990 F

JEUX NEUFS ET D'OCCASION
(testés, certifiés, garantis)
Jusqu'à 70 % de remise
Demandez notre catalogue

NOUS ACHETONS
NOUS ECHANGEONS
tous vos jeux PC sur disquettes ou CDROM

ATARI

- JAGUAR + 1 jeu (dispo) .. 2 190 F
- LYNX .... 399 F
- FALCON 4 Mo .... 4 490 F
- 1040 STE .... 1 990 F

PC

CONFIGURATIONS

- 4 Mo de RAM
- 2 port Série - 1 port Joystick
- Souris compatible Microsoft
- Boitier Mini Tower
- Carte vidéo SVGA 512 Ko
- Disque Dur 210 Mo
- 1 port parallèle
- Clavier AZERTY 102 touches
- Lecteur HD 3" 1/2
- Ecran SVGA 0,28 - 14" couleur

VESA

386 DX 40 .... 5 990 F
486 DX 33 .... 6 490 F
486 DX 40 AMD ... 7 800 F
486 DX2-66 .... 8 900 F

COMMODORE

AMIGA 1200

- 1200 + 5 jeux + 10 disquettes + 1 joystick .. 2 490 F
- 1200 + PRINT MANAGER + DAY BY DAY + PERSONAL POINT 4, + KICK OFF 3 + ZOOL 2 + BRIAN A LION .... 2 990 F

COMMODORE

AMIGA CD 32

- CD 32 seul .... 2 290 F
- CD 32 + 2 Jeux .... 2 490 F

Liste des jeux par correspondance
Demandez notre catalogue
Prix imbattables

3 DO

NTSC + 1 JEU ....3 990 F
PAL + 1 jeu ....4 490 F

Jeux prix imbattables, demander notre catalogue

NOUS ACHETONS
(paiement comptant)
au plus haut cours du marché
tous vos jeux, matériel, consoles
NOUS ECHANGEONS
tous les jeux à partir de 50 F

ACHAT/ECHANGE
par correspondance
☎ : (1) 43 38 49 98
Demandez VINCENT
Livraison Collissimo 24/48H

Tous nos prix sont TTC. Dans la limite des stocks disponibles

ULTIMA Boutiques Province

• Vannes	Gal. Com. Continent "Le Fourchene"	56000	............Tél. : 97 63 83 90
• Valence	11, avenue Pierre Semard	26000	............Tél. : 75 81 56 47
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	............Tél. : 46 99 81 25
• Marseille	26, rue de la Palud	13001	............Tél. : 91 33 24 25
• Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	............Tél. : 89 66 37 67
• Perpignan	2, rue Lafayette	66000	............Tél. : 68 56 76 20
• Tours	97, avenue Grammont	37000	............Tél. : 47 64 51 51
• Bastia	3, rue St François	20200	............Tél. : 95 31 68 70
• Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	............Tél. : 93 61 10 21
• Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	............Tél. : 42 27 59 45
• Nimes	4, rue des Greffes	30000	............Tél. : 66 76 16 16
• Blois	48, rue Beauvoir	41000	............Tél. : 54 74 44 53
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000	............Tél. : 76 47 12 33
• St Brieuc	8, Place du Chai	22000	............Tél : 96 62 34 37
• Le Havre	95 bis, rue Fréderic Bellanger	76600	............Tél : 35 19 00 82
• Castres	6, rue Henri IV	81100	............Tél : 63 59 28 03
• Bourges	9, rue d'Auron	18000	............Tél : 48 24 46 72
• Carcassonne	22, rue Aimée Ramon	11000	............Tél : 68 25 71 06
• Toulouse	11, rue des Lois	31000	............Tél : 61 12 33 34

* Les prix et promotions peuvent varier selon les agences

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom .... Prénom ....
Adresse complète :..
....
Tél. (obligatoire) :...................................

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F
❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE
❑ Contre remboursement 35 F
|_|_|_|_| DATE D'EXP.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE ....SIGNATURE

JOYSTICK 05/94

EN BREF

ARCADE POOL



Team 17 offre aux possesseurs d'Amiga un nouveau jeu plein d'attraits. Non seulement Arcade Pool est un jeu de billard simple et très réussi, mais en plus, il est vendu à un prix sans concurrence, à savoir 150 francs !Et n'allez pas croire que le jeu soit bâclé, loin s'en faut. Arcade Pool est une simulation de billard tout à fait réaliste, et très simple d'emploi, ce qui ne gâte rien.Vous pourrez ainsi vous lancer dans des matchs ou des tournois de billard anglais ou américain, avec plusieurs variantes dans les deux cas.La table (verte ou bleue suivant le cas) est vue du dessus, et tout se passe à la souris. Lorsque vous visez, une prévisualisation de la trajectoire que prendra la boule blanche, vous est offerte. Tous les effets sont réalisables, et vous pourrez sauvegarder une partie à tout moment.Les boules s'entrechoquent avec un réalisme sans failles, et bruitages et animations sont absolument impeccables. Bref, même si l'ordinateur est un peu trop fort, Arcade Pool est un jeu excellent à tous points de vue. A ce prix-là, j'achète !



SUR AMIGA
EDITEUR TEAM 17

87%

150

CARRIER AT WAR II



Comme dans le volume 1, Carriers at War permet aux fanas de wargames de disputer des combats pendant la Seconde Guerre mondiale. Pouvant se jouer à quatre, relié par Modem, Null-Modem ou géré par la machine, ce logiciel vous met aux commandes de la flotte américaine, anglaise ou japonaise. Suivant les scénarii choisis, on dirige plusieurs types d'unités : bateaux, sous-marins et aviation. Le jeu, qui se fait par tours, bénéficie d'une présentation plutôt agréable, mais hélas, côté ergonomie, ce n'est pas encore ça. Avec un peu d'entraînement, on peut s'en sortir, mais la chose est loin d'être intuitive. Au menu de ce second volet : Java, Port Darwin, Tincomalee, Leyte Gulf, Okinawa.

Moulinex

SUR PC
EDITEUR SSG

72%

GREAT NAVAL BATTLES II



Mais comment vous dire, tout est bleu. Et aussi gris, gris bleu, bleu gris, ça dépend du temps. Eh oui, l'affichage SVGA de ce wargame permet de bénéficier de graphismes d'une finesse rare. Dans ce volume II, vous allez pouvoir revivre Guadalcanal, et ce dans le camps américain ou japonais. Bénéficiant d'une interface plutôt simple à utiliser, Great Battle est un jeu de la veine de Silent Service, entendez par là un bon jeu. On y dirige une flotte complète, ou, si l'on a enclenché le mode automatique, le vaisseau de tête. Les différents postes de contrôle sont opérationnels : salles des machines, communications/radars, torpilles et mitrailleuses. Mieux encore, si la mission sélectionnée dispose de porte-avions, vous pouvez envoyer des appareils, histoire de reconnaître le secteur ou, pourquoi pas, attaquer un convoi adverse. Agrémenté de quelques animations lentes mais belles, Great Naval Battle dispose de sons digitalisés du meilleur effet. Bref, voilà un SSI bien fini et esthétique, ce qui est plutôt rare..





Moulinex

SUR PC
EDITEUR SSI

80%

NFL PRO LEAGUE FOOTBALL





NFL Pro League Football, comme son nom l'indique, est une simulation de football américain. J'ai bien dit "simulation" et non "jeu", car contrairement à ses concurrents les plus récents (Front Page Sport Football Pro de Dynamix et Unecessary Roughness de Accolade) qui couvrent tous les aspects du sport, NFL Pro League Football se contente de développer la partie management. A ce titre, c'est probablement l'un des plus complets : création et gestion de ligue avec les championnats, création et gestion d'équipes avec le Pro Draft et le Pro Trader, quinze milliards d'écrans de stats sur les équipes NFL... Pour la stratégie, il faudra se contenter de la centaine de tactiques disponibles, puisqu'il n'existe pas d'éditeur de tactiques à proprement parler (on définit juste les tactiques en combinant différents paramètres). Bref, pour un Américain de pure souche, NFL Pro League Football aurait pu être une manne providentielle. Seulement voilà, on voit mal comment NFL Pro League Football arrivera à s'imposer en France où le foot américain est loin d'être le sport national (sic !), surtout sans une option "arcade" où l'on dirige soi-même les joueurs. Pour les néophytes, NFL Pro League Football se révélera très vite lassant : y a quand même rien de plus "chiant" que de regarder des sprites bouger sur un écran sans rien pouvoir influencer en temps réel, ni même disposer d'options caméras hollywoodiennes. D'autant que les graphismes ne sont pas géniaux (et c'est peu dire). Cela dit, NFL Pro League Football ravira les passionnés purs et durs, ceux qui sont tombés dedans quand ils étaient petits, notamment grâce à la possibilité de jouer par liaison modem.

Calor

SUR PC
EDITEUR MICROSPORTS

67%

MUTIMEDIA *infos*

AMERICAN GRAFFITI

Si ce n'est un récent soft sur les Beatles, on pouvait se demander si les éditeurs n'allaient pas perpétuellement nous arroser de "Beethoven Multimédia" ou de "Stravinsky Multimédia". Non que ces derniers soient mauvais, au contraire, mais avouons que les amateurs de la "petite musique" qu'est le rock, n'avaient pas

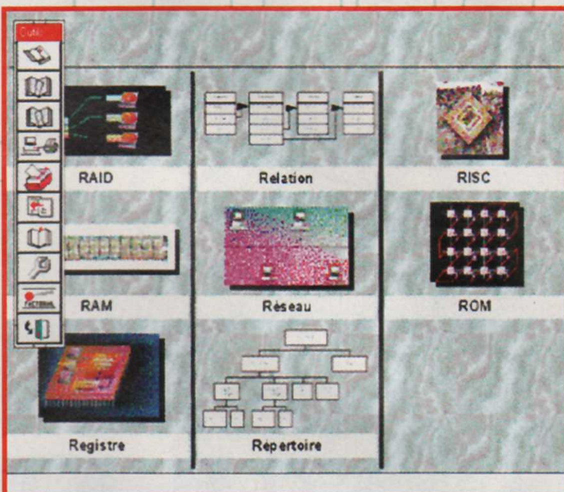


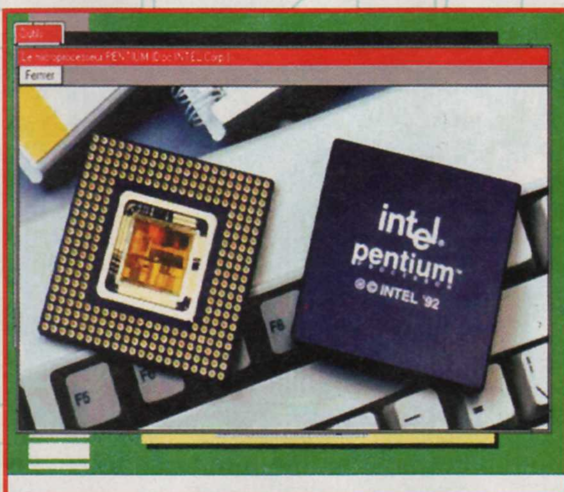
grand chose à se mettre sous la dent. Heureusement, Supervision vient en renfort avec le premier volet d'une série consacrée au rock'n roll (yeah !), premier volet qui traite des années 50 (trois autres volumes sont prévus sur les années 60, 70 et 80/90). Rock'N Roll Years se propose de mieux faire connaître l'histoire du rock sous trois facettes. D'abord, un recensement et un historique mois après mois des "charts" américains et anglais, permettent, extraits sonores à l'appui (Reet Petite, Mr. Sandman, etc.), de mieux connaître l'origine des classiques. Ensuite, de longues séquences vidéo animées présentent un panorama très représentatif de l'ambiance de l'époque : spot pub avec Marilyn, interview de Jimmy Dean où il conseille la prudence en voiture quelques jours avant sa mort au volant de sa Porsche, bande-annonce de films SF, montage sur la "rébellion" des jeunes... et même le clip intégral de "Little Darlin'" des Diamonds et de "Rock Around the Clock" de Bill Haley. Des documents "poignants". Enfin, un jeu-quizz permet de tester ses connaissances. Si, dans l'ensemble, Rock'N Roll Years est bien conçu (on s'étonne de la durée des anims vidéos), il ne peut se prétendre exhaustif. On aurait aimé un peu plus de ci, un peu moins de ça... D'autant que "fatalement", le tout est en Américain dans le texte ! En tout cas, à l'heure où la mode est au grunge et autre techno, Rock'N Roll Years constitue un retour aux sources bien agréable. "Be bop a lula, she's my baby"...

ROCK'N ROLL YEARS : THE 50'S. STANDARD : PC CD-ROM.
EDITEUR : SUPERVISION. PRIX : N.C. NÉCESSITE WINDOWS 3.1.

MICRO DICO

Edité par Factorial, le Dictionnaire Interractif de la Micro-Informatique est un produit PC ayant l'immense avantage de fonctionner sur disquettes. Pour un dictionnaire, c'est plutôt rare. Certes, on est en droit de se demander si le terme interactif est vraiment approprié; ou alors, TOUT ce qui n'est pas un slide show est interactif, mais qu'importe. Si vraiment vous n'y connaissez rien, l'engin pourra vous apprendre un ou deux trucs. Dans le cas inverse, contentez vous de regarder.





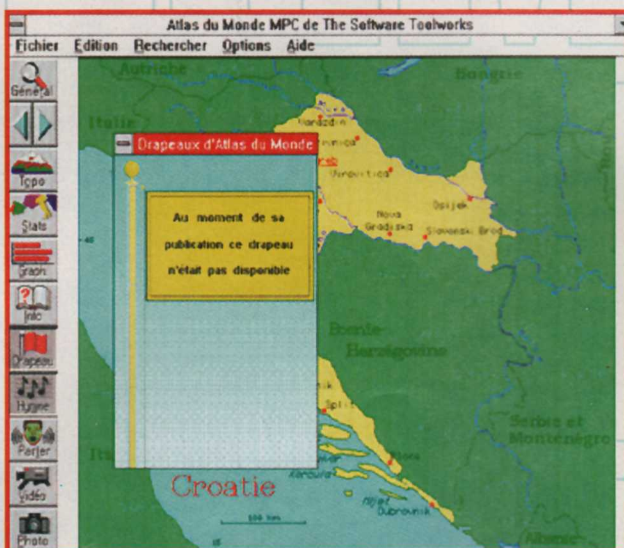


ATLAS DU MONDE







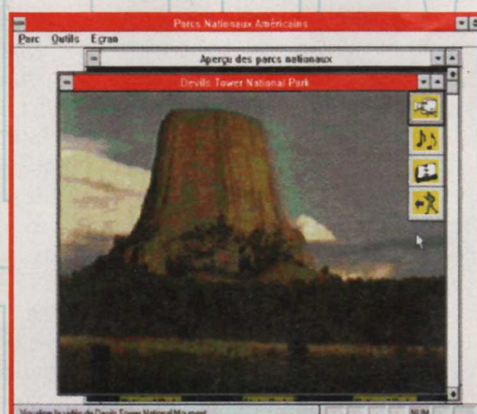


EDITEUR : SOFTWARE TOOLWORKS
MACHINE : PC CD-ROM • PRIX : 550 F

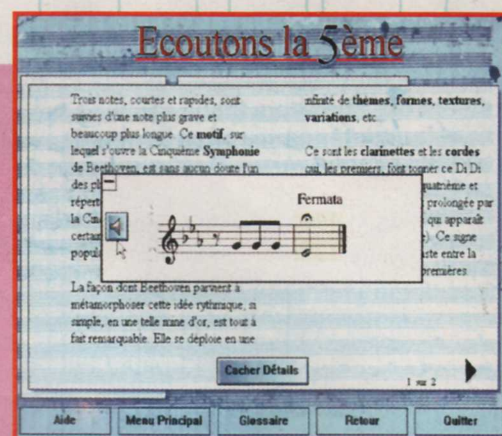
Bien plus pratique qu'un atlas papier, ce CD-ROM pour PC permet de consulter facilement de multiples cartes. On y trouve des statistiques récentes (92/93) sur l'éducation, la santé, l'industrie, etc., de chaque pays du monde. Ajout par rapport à la version précédente, qui était sur disquette il est vrai : on peut afficher des photos et films afin de découvrir monuments et cadre de vie de divers pays du monde. Dommage, la documentation n'est pas toujours assez fournie : une photo pour l'ex-URSS, c'est peu, comparé à la surface et à l'histoire du pays ! Nouveau sur cette version, le nom de chaque pays est prononcé de vive voix et une aide sonore est utilisable, le tout en français. Seul regret, la présentation générale, en VGA, est un peu pâteuse et les menus, fort pratiques au demeurant, et surtout les cartes, auraient gagné à être affichés en SVGA, d'autant que la chose tourne sous Windows. A noter que les informations glanées dans ce logiciel peuvent être enregistrées sous forme de fichiers ou directement imprimées.

PAS CHER, PAS BEAU

Dommage, l'idée était intéressante, mais le résultat est peu convaincant. Cette collection Soft CD-ROM de Micro Application propose, pour moins de 200 francs, des CD-ROM PC. L'initiative est à relever, mais hélas, ce premier titre ne tient pas la route : d'une part, le thème abordé n'est pas franchement folichon, et d'autre part, la qualité des images fixes est plus que moyenne. Reste un menu Windows, qui permet de prendre connaissance de diverses anecdotes sur le sujet, avec commentaires en français, et 40 minutes de film vidéo de bonne qualité ceux-là. Espérons que les titres à paraître seront plus remarquables et mieux réalisés, car il y a beaucoup de demande pour des produits CD vendus à ce prix-là.
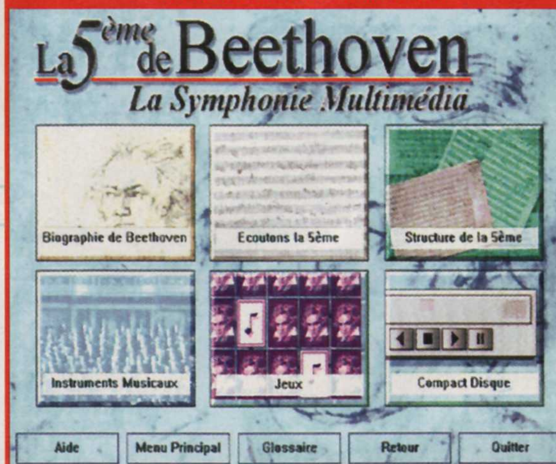


TITRE : PARCS NATIONAUX AMÉRICAINS
EDITEUR : MICRO APPLICATIONS
STANDARD : PC CD-ROM • PRIX : 195 F



Mine de rien, voilà un produit très intéressant, et pour le coup particulièrement novateur. On parle souvent du multimédia comme d'un concept qui va révolutionner notre approche de la culture. Pour le moment, à part quelques encyclopédies, rien que de très basique. Ce CD, en plusieurs langues (ça aussi, c'est une promesse du multimédia pas toujours tenue), permet d'aborder la Cinquième de Beethoven de façon originale, et même si l'œuvre choisie ne l'est pas, la façon de procéder laisse espérer des produits à venir très intéressants. Le CD, qui permet d'écouter l'œuvre dans son intégralité, offre également l'opportunité de la découvrir avec un œil (et une oreille) de musicologue. De l'ouverture au coda, tous les mouvements sont commentés par écrit. Tandis que la partition apparaît à l'écran, on entend la partie commentée si on le souhaite. De plus, un glossaire permet de tout connaître des termes utilisés en musique classique. Mieux encore, un système d'hypertexte permet de se rendre directement au glossaire, en cliquant sur un mot que l'on ne connaît pas. Enfin, un Quizz pas vraiment folichon donne la possibilité de parfaire ses connaissances sur le compositeur et la musique classique en général. La chose, qui tourne sous Windows, bénéficie d'une présentation impeccable. Seul regret, en ayant choisi de commenter cette œuvre (vous savez : pom pom pom pom !), l'éditeur est tombé dans la facilité. La musique classique ne se résume pas à la Cinquième, Les Quatre Saisons, La Toccata et la Marche Turc. C'est d'autant plus regrettable, qu'en dehors du contexte multimédia, on trouve déjà une bibliographie plus qu'impressionnante sur ce "hit" classique.

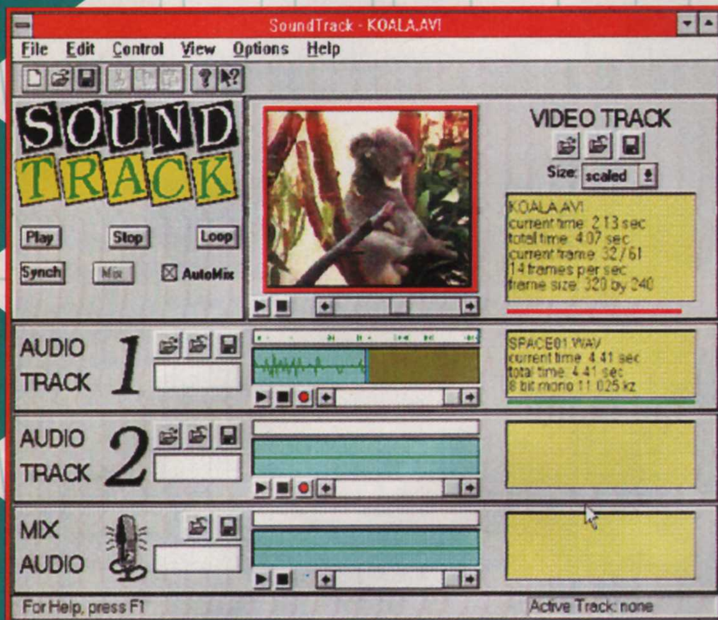
CLASSIQUE

TITRE : BEETHOVEN'S 5TH • EDITEUR : SOFTWARE TOOLWORKS
STANDARD : PC CD-ROM • PRIX : 390 F



SOFT À LA SON

Multimédia, que de crimes ont été commis en ton nom ! Le Sound Track, pour Windows, est l'un de ces produits étranges, pour ne pas dire bâtards, dont on se demande quel cerveau malade a pu l'engendrer. La chose, qui se présente sous la forme d'un studio de mixage, est destinée à sonoriser des film AVI. Il paraît que c'est du "Complete Multimédia Madness", d'après ce qui est inscrit sur la boîte. Au secours ! Le logiciel propose trois exemples : un baiser de cinéma, qui dure 2 secondes, un koala filmé dans un zoo (2 secondes 1/2) et la scène ou l'on voit le premier homme sur la lune faire des bonds (2 secondes 3/4). Côté sons, 4 malheureux fichiers WAV attendent que vous vouliez bien les assigner à un film. C'est là que c'est rigolo, parce qu'on peut mettre la bande son du baiser sur le film du koala, voyez, ou bien regarder le premier homme sur la lune faire des bons avec un fond de dialogue du baiser. Le plus tordant, c'est qu'on peut mixer deux sources sonores. Sinistre !

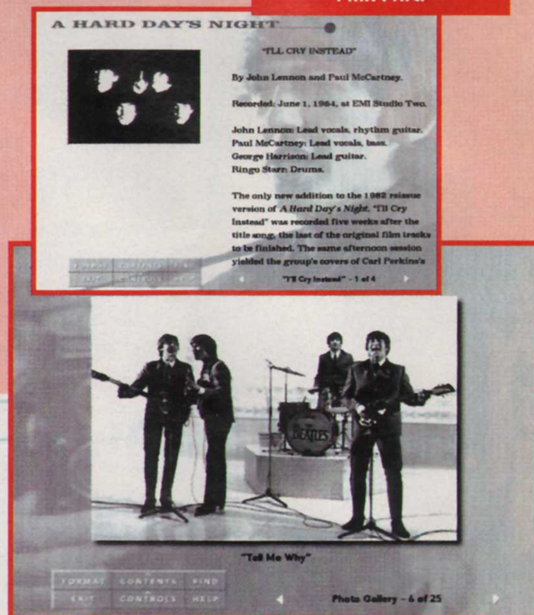


TITRE : SOUND TRACK
EDITEUR : VIDEO TOYS
STANDARD : PC WINDOWS
PRIX : 600 F

VOYAGER

Vous détestez les Beatles, ces quatre garçons que vous ne trouvez pas du tout dans le vent ? Vous n'avez pas de CD-ROM ni Windows ? Alors passez votre chemin ! A Hard Day's Night de Voyager n'est pas fait pour vous. En effet, ce CD-ROM propose, sous format Quicktime, une foule de clips, d'images d'archives, et contient également plusieurs chansons. En tout, 90 minutes de films parfois inédits et de documents rares faciles à consulter grâce à un système d'hypertexte et des menus de recherche rapide. Naturellement, c'est en anglais, mais quoi de plus naturel, vu le sujet traité. Bref, voilà une initiative intéressante qui remplace agréablement – pour qui est équipé – les cassettes vidéo.

TITRE : A HARD DAY'S NIGHT
EDITEUR : VOYAGER
PRIX : N.C.



FAITES DES LANGUES !

TITRE : LEARN TO SPEAK ENGLISH
EDITEUR : EDUTIL / HYPERGLOT
NBR DE CD : 1 • MACHINE : PC/MAC
PRIX : 650 F TTC

TITRE : L'ANGLAIS D'AUJOURD'HUI EN 90 LEÇONS
EDITEUR : STUDIO MEDIA/ LIVRE DE POCHE
NBR DE CD : 2 VOLUMES • MACHINE PC/ MAC • PRIX : 2 X 700 F TTC.

La maîtrise de l'anglais devient quasi indispensable de nos jours. Les méthodes de perfectionnement sont nombreuses, mais peu attractives. Les dernières en date utilisent la technique du CD-ROM. Il s'agit de "Learn to Speak English" d'Edutil et de "L'anglais d'aujourd'hui en 90 leçons" de chez Studio Media (adaptation de la méthode "Les langues modernes"). La première permet d'acquérir le vocabulaire américain courant. Les trente leçons attractives autorisent le survol des usages fréquents de la langue, sans avoir obligatoirement à s'affranchir de la grammaire et autre finesse. Les exercices attrayants et bien conçus ne sont malheureusement pas assez nombreux et comportent quelquefois des temps et tournures non expliqués dans les leçons précédentes. Les débutants pourront donc éprouver de petits problèmes. L'ensemble du CD contient 67 mégas de données, essentiellement des fichiers contenant les voix anglaise et française.

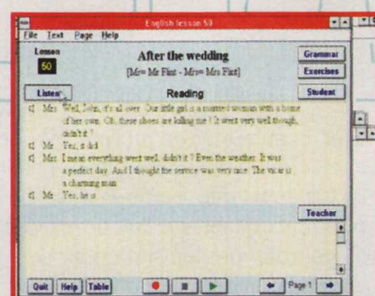
"Learn to speak English"



La seconde méthode, plus austère, est aussi plus sérieuse. Les 90 leçons sont extrêmement détaillées, avec une explication complète de la grammaire et une foule d'exercices. L'écran se divise en deux parties dénommées "student" et "teacher", l'une contenant les questions et l'autre les réponses. Vous donnez donc vos réponses oralement, réponses que vous pourrez vérifier avec la seconde partie de l'écran. C'est moins interactif que le programme précédent – les réponses étaient données dans des fenêtres du style "QCM" – mais tout aussi efficace. De plus, la méthode existant aussi en livre, vous pourrez toujours vous procurer le support papier.

"L'anglais d'aujourd'hui en 90 leçons" comprend deux volumes contenant un CD-ROM chacun, soit 50 leçons par CD, 550 Mo de données, 90 minutes de dialogues, 15 000 mots, 450 exercices.

Signalons enfin que ces deux méthodes permettent d'enregistrer sa voix afin de la comparer à celle du CD et qu'elles tournent indifféremment sur Mac et PC Windows.



"L'anglais d'aujourd'hui en 90 leçons"

Vente par correspondance uniquement

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90

Fax: (1) 39 85 88 80

Horaires d'appel du Lundi au Samedi: 10 heures à 19 heures

Wial France S.A.R.L.

IBM PC & Compatibles

ACES OVER EUROPE 3,5	VF 279
ACES OF THE PACIFIC 3,5	**VF 219**
ACES OF THE PACIFIC DATA DISK 3,5	VF 199
ACROSS THE RHINE	**NC**
AIR COMBAT CLASSICS 3,5	MF 269
ALIEN BREED 3,5	MF 219
ALONE IN THE DARK II 3,5	VF 349
ARCHON 93 3,5	289
ARENA – THE ELDER SCROLLS – 3,5	**VF 339**
AWARDS WINNER II 3,5	**NC**
BATTLEISLE II 3,5	**NC**
BATTLECHESS 4000 SVGA 3,5	MF 259
BENEATH A STEEL SKY 3,5	**VF 299**
BETRAYAL AT CRONDOR 3,5	MF 285
BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENT. 3,5	MF 209
BLOODNET 3,5	**379**
BODY BLOWS 3,5	MF 209
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5	MF 209
CANNONFODDER 3,5	**MF 299**
CHESSMANIAC 5 BILLION 3,5	MF 285
CIVILISATION 3,5	VF 279
COMANCHE DATA DISK II 3,5	MF 229
COMANCHE + DATA DISK 1 3,5	**MF 349**
COMBAT CLASSICS II 3,5	MF 239
CYBERRACE 3,5	VF 345
DARK SUN – SHATTERED LANDS – SSI 3,5	299
DARKMERE 3,5	**NC**
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DOGFIGHT 3,5	VF 249
DOOM 3,5	**349**
DRACULA 3,5	MF 279
DUNE II 3,5	VF 275
DUNGEON HACK – SSI – 3,5	VF 299
EIGHTBALL DELUXE PINBALL 3,5	MF 265
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	**VF 249**
EYE OF THE BEHOLDER III 3,5	VF 245
F-14 FLEET DEFENDER 3,5	**MF 299**
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	MF 269
FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5	269
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIRE & ICE 3,5	MF 229
FLASHBACK 3,5	MF 229
FLIGHTSIMULATOR 5.0 – MICROSOFT – 3,5	VF 339
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	MF 219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. SAN FRANCISCO 3,5	MF 219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. WASHINGTON 3,5	MF 289
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	VF 279
FREDDY PHARKAS 3,5	VF 259
FURY OF THE FURRIES 3,5	MF 239
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – 3,5	**VF 259**
GENESIA 3,5	VF 229
GLOBAL DOMINATION 3,5	MF 349
GOAL DINO DINIS KICK OFF III 3,5	VF 275
GOBLIINS II 3,5	VF 255
GOBLINS III 3,5	MF 269
GOLF – DAVID LEADBETTERS – 3,5	MF 289
GREAT NAVAL BATTLES II – SSI – 3,5	**299**
HIRED GUNS 3,5	MF 275
INCA 2 – WIRACOCHA – 3,5	**VF 269**
INDIANA JONES IV 3,5	VF 335
INDY CAR RACING 3,5	VF 289
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
ISHAR II 3,5	VF 229
JURASSIC PARK 3,5	VF 249
KASPAROV GAMBIT 3,5	MF 285
KING MAKER 3,5	MF 289
KRUSTYS FUN HOUSE 3,5	MF 199
KYRANDIA II – HAND OF FATE – 3,5	**VF 299**
LANDS OF LORE 3,5	VF 295
LAURA BOW II – DAGGER OF AMON RA – 3,5	**VF 199**
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	**VF 299**
LEGACY – MICROPROSE – 3,5	MF 279
LEMMINGS II – THE TRIBES – 3,5	MF 269
LEMMINGS HOLIDAY X-MAS LEMMINGS 3,5	MF 119
LINKS PRO 386 3,5	MF 299
LITIL DIVIL 3,5	MF 259
LORDS OF POWER COMPILATION 3,5	MF 355
LOST IN TIME 3,5	MF 219
LOST IN TIME II 3,5	MF 219
LOST VIKINGS 3,5	VF 239
MAELSTROM 3,5	**MF 359**
MAGIC BOY 3,5	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF ORION 3,5	MF 299
MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 249
MIGHT & MAGIC V DARKS. OF XEEN 3,5	**VF 275**
MONKEY ISLAND II 3,5	VF 339
MORPH 3,5	MF 215
MORTAL COMBAT 3,5	MF 235
NCAA BASKETBALL 3,5	**NC**
NHL ICEHOCKEY 3,5	MF 285
OSCAR 3,5	MF 229
PACIFIC STRIKE 3,5	**VF 359**
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK 3,5	**VF 169**
PATRICIAN 3,5	VF 239
PINBALL DREAMS 3,5	MF 239
PINBALL FANTASIES 3,5	**MF 239**
PIRATES GOLD 3,5	VF 269
POLICE QUEST IV 3,5	**VF 299**
PREHISTORIC II 3,5	MF 249
PRINCE OF PERSIA II 3,5	MF 249
PRIVATEER 3,5	MF 309
PROJECT NOMAD 3,5	**MF 229**
QUEST FOR GLORY IV 3,5	MF 269
RAILROAD TYCOON DE LUXE 3,5	MF 259
RAVENLOFT 3,5	**339**
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 279
RISE OF THE ROBOTS 3,5	**NC**
ROBINSON'S REQUIEM	**NC**
RYDER CUP 3,5	MF 229
SAM & MAX – HIT THE ROAD – 3,5	**VF 319**
SEAL TEAM 3,5	MF 289
SETTLERS 3,5	**VF NC**
SHADOWCASTER 3,5	MF 279
SIM CITY 2000 3,5	**VF NC**
SIMON THE SORCERER 3,5	VF 335
SPACE HULK 3,5	MF 269
SPACE QUEST V 3,5	VF 259

IBM PC & Compatibles

SPEED RACER 3,5	MF 275
SSN 21 SEAWOLF 3,5	**NC**
STARLORD 3,5	**VF 319**
STARTREK – JUDGEMENT RITES – 3,5	MF 339
STRIKECOMMANDER 386/486 3,5	MF 289
STRIKECOMMANDER TACTICAL OPERAT. 3,5	MF 159
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – 3,5	VF 269
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYNDICATE MISSION DISK 3,5	VF 149
TERMINATOR II – ARCADE GAME – 3,5	**MF 209**
TERMINATOR RAMPAGE 3,5	279
T.F.X. 3,5	MF 319
TIE FIGHTER 3,5	**NC**
TORNADO 3,5	MF 319
UFO – MICROPROSE – 3,5	**VF 299**
ULTIMA 7 PART II SEPENT ISLE 3,5	MF 269
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	**VF 335**
ULTIMA VIII SAP 3,5	**VF 165**
UNDER A KILLING MOON 3,5	**NC**
UNNECESSARY ROUGHNESS 3,5	**NC**
VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 245
VOYAGEURS DU TEMPS 3,5	VF 239
WAR IN THE GULF 3,5	MF 239
WING COMMANDER ACCADEMY 3,5	MF 245
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 259
WIZARDRY VII 3,5	**279**
WORLD CUP 94 3,5	**NC**
X-WING – LUCASFILM – 3,5	MF 335
X-WING MISSION 2 /B-WING 3,5	MF 199

Budget PC & Compatibles

4D SPORTS BOXING 5,25	**MF 119**
4D SPORTS DRIVIN 5,25	**MF 119**
BATMAN RETURNS 3,5	**MF 149**
BLUES BROTHERS 3,5	MF 129
DELUXE STRIP POKER II 3,5	MF 119
ESPANA – THE GAMES 92 – 3,5	**MF 99**
GREAT COURTS II (JIMMY CONNORS) 3,5	MF 149
HOOK 5,25	**MF 99**
INDIANA JONES III + EXPLORA III 3,5	MF 159
ISHAR 3,5	MF 109
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LOTUS TURBO CHALLENGE III 3,5	**MF 159**
MI TANK PLATOON 3,5	149
NIGEL MANSELL RACING 3,5	MF 139
PGA GOLF PLUS 5,25	**MF 109**
REALMS 5,25	MF 99
SENSIBLE SOCCER 92/93 3,5	**MF 155**
SHERLOCK HOLMES 5,25	**VF 99**
SIM LIFE 3,5	**125**
SPACE QUEST IV 5,25	**VF 149**
SPEEDBALL II 3,5	**MF 99**
TITUS THE FOX 3,5	MF 119
TV SPORTS BASEBALL 3,5	MF 139
VALHALLA 3,5	MF 119
WILLY BEAMISH 3,5	**VF 125**
WIZKID 3,5	MF 135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	MF 119
YO JOE! 3,5	**MF 145**
ZOOL 3,5	**MF 125**

CD ROM PC

ALONE IN THE DARK II	**NC**
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	MF 355
BATTLE ISLE II	**NC**
BENEATH A STEEL SKY	**VF 419**
BLOODNET	**NC**
COMANCHE	**MF 349**
CONSPIRACY KGB	**MF 345**
CRITICAL PATH	MF 429
DAEMONSGATE	MF 319
DARK SUN SHATTERED LANDS – SSI –	309
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
DRACULA – UNLEASHED –	339
DRAGONSPHERE	**MF 319**
DUNGEON HACK – SSI –	299
DUNE + THE 7TH GUEST	**MF 349**
ENTITY	**NC**
EYE OF THE BEHOLDER III	289
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY I – III	339
F-15 STRIKE EAGLE III	MF 529

CD ROM PC

FANTASY EMPIRE – SSI –	289
GABRIEL KNIGHT	**VF 319**
GOBLIIINS	MF 259
GOBLIINS II	VF 289
GOBLINS III	VF 299
GREAT NAVAL BATTLES II – SSI –	**299**
INCA	**VF 319**
INCA II – WIRACOCHA –	**VF 319**
IRON HELIX	**MF 259**
JIM POWER	**NC**
JOURNEY MAN PROJECT	**299**
JURASSIC PARK	VF 255
KING'S QUEST V	MF 419
KING'S QUEST VI	**VF 319**
LANDS OF LORE	**MF 349**
LAURA BOW II	**VF 199**
LEISURE SUITE LARRY VI	339
LINKS COLLECTORS	MF 389
LOOM	345
LORD OF THE RINGS	MF 345
LOST IN TIME	VF 355
MAD DOG MCREE	359
MANTIS	MF 459
MEGA RACE	**VF 299**
MICROCOSM	**MF 355**
MONKEY ISLAND	MF 325
MYST	**MF 419**
OH NO MORE LEMMINGS	MF 269
OSCAR	MF 249
OUTPOST	**NC**
POLICE QUEST IV	**MF 355**
PROJECT NOMAD	**MF 239**
QUEST & FUN	**MF 219**
RAVENLOFT	**329**
REBEL ASSAULT	**MF 335**
RETURN TO ZORK	MF 285
SAM & MAX – HIT THE ROAD –	**NC**
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	MF 319
SHADOWCASTER	**NC**
SHERLOCK HOLMES III – MYSTERY ADVENT. –	285
SPACE SHUTTLE	MF 349
SPACESHIP WARLOCK	**MF 319**
SUPERSKI III	**NC**
STAR WARS CHESS	VF 349
SUPER STRIKE COMMANDER	**MF 315**
T.F.X.	**VF 369**
TERRA – LA TERRE VUE DEPUIS L'ESPACE –	**VF 369**
THE ELEVENTH HOUR	**NC**
THE HORDE	**MF 425**
THEME PARK	**NC**
TORNADO	MF 399
ULTIMA UNDERWORLD PART I & II	315
ULTIMA VIII + SPEECHPACK	**VF 419**
UNDER A KILLING MOON	**NC**
WHO SHOT JOHNNY ROCK	**369**
WING COMMANDER II DELUXE	MF 335
WINTER OLYMPICS	**MF 225**
WOLFPACK	MF 275
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	**319**

Accessoires & Multimedia PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	38
DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 HD	52
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	**289**
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	**299**
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	**179**
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	**199**
KIT CD PUISSANCE 16 MANAGER **– LECTEUR CD ROM DV PANASONIC** **– SOUND BLASTER 16 BASIC** **– CD BORLAND OFFICE (WordPerfect 6.0 + Quatro Pro 5.0 + Paradox 4.5)** **– IMAGEPALS 1.2** **– REBEL ASSAULT**	**VF 3299**
MANETTE FLIGHT CONTROL **– THRUSTMASTER – PC**	**629**
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL **– THRUSTMASTER – PC**	**1049**
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	**579**
SOUND BLASTER PRO 2 DELUXE	**799**
SOUND BLASTER 16 BASIC	**1185**
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	**1635**
SOUND BLASTER AWE 32	**NC**
SOUND WAVE 32 – ORCHID –	**1795**
WAVE BLASTER	**1479**

Amiga

ALFRED CHICKEN	MF 179
ALIEN III	MF 195
ALIEN BREED II	MF 209
ALIEN BREED II AMIGA 1200	MF 219
APOCALYPSE	**MF 199**
ARMOUR GEDDON II	**NC**
AWARDS WINNER II	**NC**
BANSHEE A1200	**NC**
BENEATH A STEEL SKY	**VF 265**
BLASTER	MF 199
BLOB	MF 189
BODY BLOWS	MF 199
BODY BLOWS GALACTIC	MF 199
BODY BLOWS GALACTIC AMIGA 1200	MF 229
BRIAN THE LION	**MF 209**
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	MF 189
BUBBA 'N' STIX	**MF 155**
BURNING RUBBER	MF 209
CAMPAIGN II	MF 259
CANNONFODDER	**MF 245**
CHAOS ENGINE AMIGA 1200	MF 199
COMBAT CLASSICS II	MF 209
DANGEROUS STREETS	**NC**
DARKMERE	**NC**
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	MF 199
DOGFIGHT	MF 249
DIGGERS AMIGA 1200	MF 229
DISPOSABLE HERO	MF 195
DUNE II – BATTLE OF ARRAKIS –	**VF 225**
ELITE II – FRONTIER –	VF 245
F-117 A NIGHTHAWK	VF 235
FLASHBACK	VF 199
FORMULA 1 GRAND PRIX	VF 259
GENESIA	VF 229
GLOBAL DOMINATION	MF 319
GOAL DINO DINIS KICK OFF III	VF 219
GOBLINS III	VF 249
GUNSHIP 2000	MF 229
GUY ROUX MANAGER	**VF 269**
HIRED GUNS	MF 239
HISTORY LINE – 1914–18 –	VF 325
ISHAR II	VF 219
JURASSIC PARK	VF 199
JURASSIC PARK AMIGA 1200	VF 219
KING MAKER	MF 249
KINGS QUEST 6	**NC**
KRUSTY FUN HOUSE	MF 199
LAMBORGHINI	**MF 249**
LEGEND OF VALOUR	MF 269
LEMMINGS II – THE TRIBES –	MF 215
LEMMINGS X-MAS	MF 115
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MORTAL COMBAT	**MF 219**
MR NUTZ	**MF 199**
O.M. SUPER FOOTBALL	VF 209
OSCAR	MF 225
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
PINBALL DREAMS & FANTASIES	**MF 229**
PUGGSY	**MF 225**
PERIHELION	**MF 235**
ROBINSON'S REQUIEM	**NC**
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	**MF 225**
SEEK & DESTROY A1200	**MF 179**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	**NC**
SETTLERS	**VF 309**
SIM LIFE AMIGA 1200	MF 259
SIMON THE SORCERER	VF 309
SKIDMARKS	**MF 199**
SOCCER KID	VF 199
SPACE HULK	MF 229
SYNDICATE	VF 219
TERMINATOR II – ARCADE GAME –	**MF 239**
THEATRE OF DEATH – PSYGNOSIS –	MF 225
TORNADO	VF 309
TURRICAN III	**MF 199**
UFO – MICROPROSE –	**NC**
URIDIUM II	MF 199
VOYAGEURS DU TEMPS	VF 199
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ N LIZ – PSYGNOSIS –	MF 229
WONDERDOG	MF 195
WORLD CUP 94	**NC**

Budget Amiga

AGONY	MF 149
AMNIOS	**MF 109**
BATMAN THE MOVIE	MF 99
BILL'S TOMATO GAME	MF 155
CHAOS ENGINE	**MF 125**
CHUCK ROCK II	**MF 135**
CYBERPUNKS	MF 119
DELUXE STRIP POKER II	MF 129
DONK – SAMURAI DUCK –	MF 165
F-17 CHALLENGE	MF 139
F-19 STEALTH FIGHTER	MF 159
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
HAEGAR THE HORRIBLE	**MF 89**
INDIANA JONES III / EXPLORA III	MF 159
KINGS QUEST I – SIERRA –	**MF 129**
LEGEND OF KYRANDIA	VF 125
LEISURE SUIT LARRY I – SIERRA –	**MF 129**
LOTUS TURBO CHALLENGE II	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE III	MF 149
MI TANK PLATOON	159
MONSTERBUSINESS	MF 109
PAPERBOY 2	**MF 99**
PARASOL STARS	**MF 119**
PIRATES	**MF 109**
PRIME MOVER – PSYGNOSIS –	**MF 149**
PUSH OVER	**MF 109**
SENSIBLE SOCCER 92/93	**MF 155**
SPACE CRUSADE	**MF 99**
STARDUST	MF 159
STREETFIGHTER II	**MF 125**
SUPER MONACO GRAND PRIX	**MF 125**
TROLLS	**MF 109**
TV SPORTS BASEBALL	**MF 99**
TV SPORTS BOXING	MF 149
WOLFCHILD	MF 135
WOODYS WORLD	**MF 159**
ZOOL	**MF 125**
ZOOL II	**MF 149**
ZYCONIX	**MF 99**

Amiga CD 32

ALFRED CHICKEN	179
ALIEN BREED SPECIAL EDITION + QWAK	**MF 195**
ARABIAN NIGHT	119
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	**MF 199**
BUBBA 'N' STIX	**239**
CAPTIVE II / LIBERATION	249
CHAOS ENGINE	**MF 235**
CHUCK ROCK 1	**MF 139**
CHUCK ROCK 2	**MF 225**
D-GENERATION	179
DANGEROUS STREETS	**219**
DENNIS	219
DISPOSABLE HERO	**MF 239**
ELITE 2 FRONTIER	**MF 225**
EMPIRE SOCCER 94	**NC**
FIRE & ICE	**NC**
FURY OF THE FURRIES	**MF 219**
JAMES POND II	189
LABYRINTH OF TIME	199
LITIL DIVIL	**NC**
LOTUS TRILOGY 1-3	**229**
MEAN ARENAS	239
MEGA RACE	**NC**
MICROCOSM	**319**
MORPH	189
MR MAGOO	**NC**
NICK FALDO GOLF	**MF 259**
NIGEL MANSELL	239
OVERKILL & LUNAR C	215
PINBALL FANTASIES	219
PINKIE	**NC**
PIRATES GOLD	**229**
PREMIERE	**MF 139**
PROJECT X + F17 CHALLENGE	**MF 195**
ROBINSON'S REQUIEM	**NC**
SEEK & DESTROY	189
SENSIBLE SOCCER	185
SLEEPWALKER	219
TROLLS	**MF 155**
TROLLS ISLAND	**NC**
WHALES VOYAGE	**MF 155**
ZOOL	**MF 155**
ZOOL II	NC

En cas d'articles défectueux, échange immédiat. · Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et sont susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués TTC.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX:		Port	
		Total	

Frais de Port: Colissimo: 30 F Etranger: 60 F (paiement seulement possible par Euro-chèque ou mandat international)
Coliéco: 20 F DOM TOM: 60 F

Pour toute commande au delà de 800 F
PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

Règlement:

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40 F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration: ...... / ...... Signature obligatoire: ....

Wiedemann

GEN 4 – 06/94

I'LL BE BACH

Une machine pourra-t-elle un jour égaler l'homme dans ce qu'il a de plus humain : le talent artistique ? Avec CPU Bach, voilà une amorce de réponse.

Johan Michael Schmidt relate, dans son essai sur "La Musique et l'Ame de 1754", qu'on présentait dans les cours d'Europe, quelques années auparavant, un automate qui jouait de la flûte traversière. La chose fit grand bruit car en cette période où la religion avait grande importance, il était inconcevable qu'une machine puisse reproduire l'homme et donc, d'une certaine façon, se substiuer au divin. Il s'ensuivit une polémique entre partisans du matérialisme et du spiritualisme, c'est-à-dire entre ceux qui pensaient que l'âme humaine était l'émanation de Dieu et ceux qui pensaient qu'elle était l'émanation de celui qui l'abrite, l'homme. Inutile de dire que ceux qui pensaient que l'âme n'existait pas, le gardaient pour eux, mais c'est un autre débat. Depuis, la polémique continue de faire rage, mais notre ère technologique a obligé les penseurs à déplacer les termes de cette interrogation (changement de paradigme) : la création artistique est-elle le fait de l'homme, ou bien une machine peut-elle créer une œuvre ? Avec CPU Bach, de Microprose, il semblerait que les spiritualistes aient marqué un point. Programmé par Sid Meier (Railroad Tycoon, Civilization), CPU Bach (jeu de mot entre CPE, Carl Philipp Emmanuel, fils de Jean Sébastien et CPU, Calcul Processeur Unit, le microprocesseur de votre bécane), est un générateur de musique dans le style de Bach. Mine de rien, il s'agit d'une véritable révolution. À l'aide de fractales, on savait jusqu'à présent produire des éléments organiques sur micro (paysages, plantes, etc.). Avec CPU Bach, on peut dorénavant créer des "éléments organistiques". Et aussi au clavecin.

Prévu sur PC et Macintosh, CPU Bach tourne pour le moment sur 3DO. Avec ce logiciel, pas de but à atteindre. On choisit le type de morceau à créer (fugue, prélude, concerto, etc.), on détermine le nombre d'imitations (voir encadré) que l'on souhaite entendre, puis le temps de piocher dans la liste d'instruments, et c'est parti ! Au bout d'une vingtaine de secondes, le morceau, totalement inédit (enfin, inoui) démarre. Les sons de clavecin, d'orgue, de vents, sont superbes, mais hélas les violons sont un peu synthétiques. Tant qu'on n'éteint pas la machine, les morceaux se succèdent, à l'infini. Lorsqu'on tombe sur un morceau particulièrement agréable, on peut le sauvegarder dans la mémoire de la 3DO. Destiné à créer une ambiance, ce logiciel affiche, pendant l'écoute, des images de paysages (superbes, mais on a l'impression de regarder "Chef-d'œuvres en péril !"), la partition, des dessins psychédéliques, une animation de Bach en train de jouer ou un mélange aléatoire du tout. Détail amusant, les touches du clavecin correspondent aux notes du morceau joué. Même si l'on tient compte des limitations éventuelles que des styles moins "logiques" pourraient poser aux programmeurs, il est indéniable que CPU marque une étape décisive dans l'histoire de la création. Comme les données prennent de plus en plus de place, pourquoi ne pas pousser la logique à l'extrême et créer des générateurs de scénario, de graphismes, d'interfaces, bref, de jeux ? Le manuel d'utilisation fourni avec le logiciel imagine déjà le futur : CPU Shakespeare, CPU Tolstoï, CPU tout-ce-qu'on-veut. Et pourquoi pas ? D'ailleurs, qui vous dit que le texte que vous venez de lire n'a pas été généré par mon CPU Joystick, pendant que j'allais me promener ? Pendant que jallais (me) {var} "Promener %1%2%3; "Promener" BEGIN CASE PromenErrStat OF Close (PROMENFile) IF (PROMENGetBuffer : = FALSE ;

Oups ! y a encore un ou deux bugs !

TITRE : CPU BACH • EDITEUR : MICROPROSE
NBR DE CD : 1 CD • STANDARD : 3DO • PRÉVU SUR PC, MAC



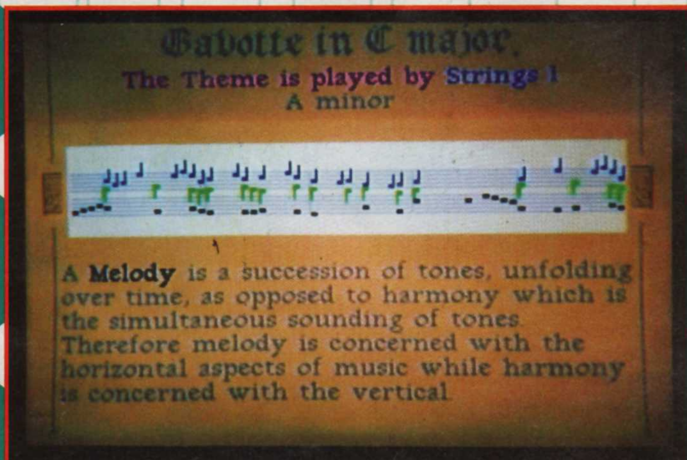
Clavecin, cordes, orgue, synthé, on choisit les instruments.

L'ART DE LA FUGUE

Qu'on comprenne bien, il ne s'agit pas d'un génial couper-coller qui crée des morceaux à base d'œuvres connues, mais d'un véritable générateur. Le miracle est rendu possible par le style de Bach, qui s'appuie sur des structures très précises (à savoir les règles de l'harmonie) et en raison du mode de construction des morceaux. Et s'il y a des règles précises, il est plus facile d'en tirer une "super règle", une théorie générale. Vous connaissez tous le canon, par exemple "Frère Jacques", qui consiste à répéter de façon décalée, la même mélodie (canon circulaire). Bach utilisait ce principe, appelé imitation, mais l'avait porté à son niveau le plus complexe. Dans l'œuvre de Bach, les imitations ne sont pas simplement des répétitions décalées dans le tempo du thème de départ, mais une véritable arborescence fondée sur les lois de la logique. Chaque thème qui apparaît au cours du morceau et se superpose aux autres est une copie décalée en hauteur, retournée, jouée dans un autre mode, etc. Bien entendu, le but du jeu est de tout jouer en même temps. Il "suffit" de créer un thème de départ, et de broder autour. Pour vous donner une idée du génie de ce compositeur, écoutez donc "L'Art de la Fugue". Ça commence par un thème qui est retourné dans tous les sens et qui, à la fin du morceau, aboutit à une suite de quatre notes. En allemand comme en anglais, les notes sont représentées par des lettres. Si l'on regarde de près ces quatre notes, on s'aperçoit que Bach s'est amusé à introduire son propre nom dans la partition : B A C H. Pour arriver à ce résultat, Bach a dû se livrer à un calcul récursif ! On comprend l'intérêt d'utiliser une machine pour reproduire la chose.



Pendant que les morceaux s'enchaînent, on peut afficher la partition, des images, ou même les instruments en train de jouer.

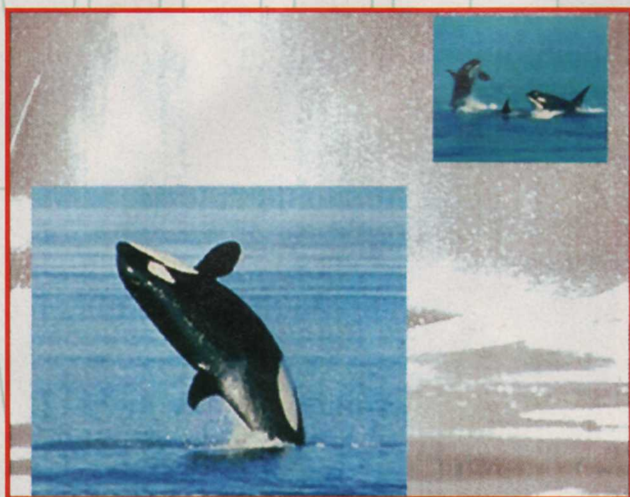




Ici, on détermine le nombre d'imitations qui s'ajouteront au thème de départ, ainsi que le style.

UN ÉCONOMISEUR TRÈS MULTIMÉDIA

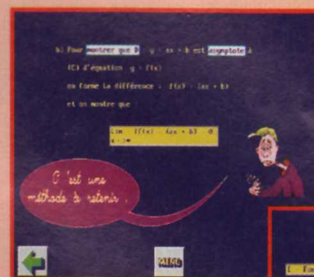
La société Asymetrix nous avait gratifiés à l'époque d'un économiseur d'écran pour Windows inspiré du film "Jurassic Park". Elle récidive ce mois-ci avec un économiseur en CD-ROM bourré de films divers et variés. Composé de séquences sur la nature, d'extraits de films, de comédies, de dessins animés mais aussi de visites guidées sur les planètes et les parcs naturels, Multimedia Screen Saver se veut à la fois reposant et éducatif. Bien qu'il soit possible de n'installer que les disquettes, il n'en vaut vraiment la peine qu'en présence du CD. Ça n'est malheureusement pas très joli graphiquement parlant, et les films se déroulent dans une fenêtre minuscule. Ça ne coûte en revanche que 185 francs TTC et c'est chez Graphics (40 09 86 26).



TITRE : MULTIMEDIA SCREEN SAVER
EDITEUR : ASYMETRIX
NBR DE CD : 1 CD • STANDARD : PC

LAURIERS

Colorado édite, en collaboration avec IBM et Art Micro, les "Corrigés du Bac 93/94". Tournant sur PC, le premier, volet, consacré aux maths (algèbre, géométrie), sera suivi de nouveaux titres portant sur les autres matières. Bien réalisée, cette série qui s'adresse à toutes les sections (A, B, C, D, D', E, F, G et H), bénéficie d'une présentation agréable. A noter qu'une série similaire portant sur le BEPC devrait sortir prochainement. Voilà un bon moyen de se faire offrir un PC. Vous pourrez aussi jouer avec : mais ça, vos parents ne le savent pas encore.



"Les corrigés du Bac" édité par Colorado Technologie. Moins de 250F en grandes surfaces et magasins spécialisés.



TITRE : CORRIGES DU BAC
EDITEUR : COLORADO • STANDARD : PC DISK





présente les coffrets Méga 10 au prix fou de 139 francs

Si vous ne connaissez pas encore les jeux sharewares ou DP, c'est aujourd'hui qu'il faut essayer.

Si vous aimez ces jeux, c'est aujourd'hui qu'il faut en profiter.

Si vous avez été déçu par un jeu shareware ou DP, c'est qu'il ne fait pas partie de ces coffrets.

COFFRET ACTION pour AMIGA



BOND MINE
80 niveaux de délire à la sauce BoulderDash. Ingéniosité et adresse seront indispensables.



MICROBE
Eviter une infection des cellules en détruisant les microbes, mais de l'intérieur, pas facile.

ROLLERPED
Saleté de bestioles, elles arrivent de tous les cotés, plus on en flingue, plus il y en a.



LAST REFUGE
Un chevalier doit défendre un château assiégé. Des ennemis très variés en font un délire.





FIGHTING WARRIORS
Un jeu de baston dans la lignée des meilleurs, coups spéciaux, jeu à un ou à deux, tout y est



BAT DOG
Un jeu de plates-formes génial, tout se déroule à une vitesse folle, surtout les zones bonus.

INSECTOIDS
Ils viennent d'un autre monde pour nous envahir, faites les changer d'avis en les frittant.



BUZZBAR
Shootez tous les vaisseaux qui virevoltent grâce à vos armes et protections diverses.





HIGHT OCTANE
Une course de voiture avec des bolides armés de missiles. Tous les coups sont permis.



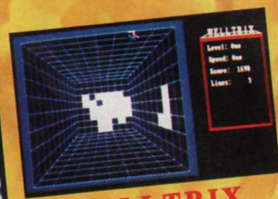
DRIPGAME
Il faut parcourir un dédale de tuyaux sans se faire chopper par les infâmes bestioles.

Ces jeux fonctionnent sur Amiga 500 (1Mo de RAM), sur Amiga 500+, sur Amiga 600 et sur Amiga 1200

COFFRET RÉFLEXION pour AMIGA



KLAKTRIX
Placez les pièces qui tombent pour aligner trois cases de même couleur, très frustrant.



WELLTRIX
Un Tétris en 3D avec des pièces glissant le long des murs pour ceux que Tétris n'amuse plus.

ARTILLERUS 2
Choisissez l'angle, la puissance, l'arme, tirez et si vous ratez, vous en prenez plein la tronche



PICK A BRICK
Otez les pièces par paires mais pas n'importe comment, génial. (de nombreux niveaux)





REVERSI 2
Vengez vous en battant votre Amiga dans une mémorable partie de Reversi.



DILEMMA
Emboîter des pièces tordues dans un carré est un véritable casse-tête. (plus de 30 niveaux)

DRAGON TILES
C'est tout simplement le meilleur jeu de Mahjong (15 types de tableaux)



ZNYK
Un travail technique de très bonne qualité pour ce jeu dans le style de Dr Mario, superbe.





POLYMORF
Poussez les boules de même couleurs les unes contre les autres (de nombreux niveaux)



FWUFF
Selon le principe du solitaire, nettoyez tous les tableaux. (40 niveaux différents)

Ces jeux fonctionnent sur Amiga 500 (1Mo de RAM), sur Amiga 500+, sur Amiga 600 et sur Amiga 1200

Chaque coffret contient 10 jeux et leur documentation en français

COFFRET ACTION pour PC



GOODBYE GALAXY
Un petit garçon confronté à des hordes d'aliens très hostiles, un superbe jeu de plates-formes.

AQUANOID
La Rolls des casse briques 20 niveaux très différents mais tous aussi délirants et difficiles.





ONE FALL
Un jeu de baston dans la lignée des meilleurs, coups spéciaux, jeu à un ou à deux, tout y est.

GALACTA
Des nuées d'aliens virevoltent en vous bombardant avant de vous attaquer par vagues.





PINBALL
Pour les fanas de Flip, voilà de grands moments de délire en perspective.



SPID WAD WILLY
Un personnage doit crever les ballons avec sa sarbacane, des animations sonores délirantes.

BIP BOP II
Le principe du casse briques, mais on tire de gros obus sur la balle pour la dévier,original.





BOZOBOBO
Un jeu dans le style de PacMan très amélioré car on met des coups de poing aux fantômes.

MAJOR STRYKER
Prenez les commandes de votre vaisseau et n'épargnez pas un seul de ces crapauds volants.

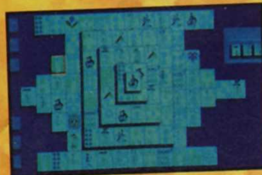




COSMO
Cosmo est le petit gars vert, il doit retrouver son vaisseau pour pouvoir quitter cet enfer.

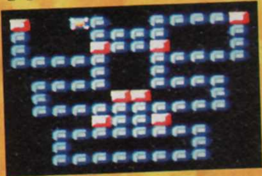
Ces jeux fonctionnent sur Compatible PC avec micro 386 ou 486, écran VGA et disque dur (SoundBlaster conseillée)

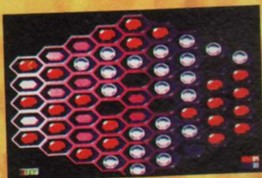
COFFRET RÉFLEXION pour PC



MAHJONG
Un superbe jeu de Mahjong qui vous proposera plus de 2500 tableaux différents.

POD
Vous ne devez passer qu'une fois sur toutes les cases pour gagner (de nombreux niveaux)





HEXXAGON
Si un pion bleu se met à coté d'un rouge, le rouge devient bleu, délirant et difficile.

MAZEBALL
Il faut emmener la boule bleue sur le point rouge en penchant le plateau (8 plateaux)



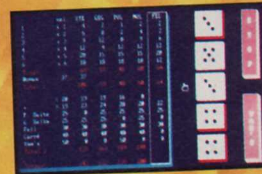


DAMES CHINOISES
De deux à six joueurs pourront s'affronter dans ce superbe jeu (l'ordinateur est redoutable)



SUPER RETRIS
Ca ressemble à Tétris, il faut ôter un seul carré qui se trouve parfois tout en bas.

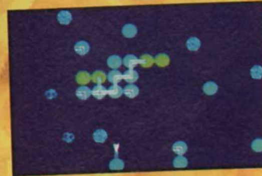
YAM'S
Le célèbre jeu de dés avec un réalisation superbe et entièrement en français.





BOLOBALL
Il faut faire tomber les boules le plus bas possible en tenant compte du sens des flèches.

AQUAMAN
Il faut pousser des blocs pour reformer un tuyaux. Très difficile (15 niveaux)





BRIX
Eliminez les cases identiques en les plaçant côte à côte, très beaux écrans (32 niveaux)

Ces jeux fonctionnent sur Compatible PC avec micro 286, 386 ou 486, écran VGA et disque dur (SoundBlaster conseillée)

Chaque coffret contient 10 jeux et leur documentation en français

Bon de commande à renvoyer à FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY ou commandez par téléphone en appelant le 83 90 28 00 (paiement par carte bancaire)

Chaque coffret se compose des disquettes de jeux, d'un livre de documentation en français et d'une boite de rangement.

LIVRAISON 48 Heures
A partir de la réception de la commande

NOM ______________________ PRENOM ______________

N° _____ RUE ________________________________

Code postal ________ VILLE ___________________

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY.

○ Chèque ○ Carte de crédit Nom :_______________

○ Mandat N° de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _

Date d'expiration : _ _ - _ _

○ Je choisis 1 coffret pour 139 francs ○ Je choisis 2 coffrets pour 250 francs ○ Je choisis 3 coffrets pour 350 francs ○ plus de 3 pour 100 francs chacun	Frs
Frais de port (envoi en Distinguo)	20 Frs
Total	Frs

Liste des coffrets choisis et type d'ordinateur	

ECTS

LONDRES 94

L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE



Cette édition 1994 de l'Electronic Consumer and Trade Show qui s'est tenue du 10 au 12 avril à Londres, est porteuse d'un message qui réjouira bon nombre d'entre vous : les micros font un grand retour en force sur le devant de la scène ! Les consoles, hier encore florissantes, font aujourd'hui grise mine devant le nombre de jeux développés sur PC, et, dans une moindre mesure, Amiga. Une fois de plus, le marché des jeux vidéo nous offre l'un de ces rebondissements dont il est coutumier, et pour être francs, celui-ci est loin de nous déplaire ! PINKY

On s'en doutait depuis longtemps, mais la confirmation est arrivée plus tôt et de manière plus éclatante que les prévisions les plus optimistes : le jeu vidéo remplacera à terme, dans les foyers, les jeux traditionnels, de plus en plus moribonds. C'est d'ores et déjà le secteur le plus important du marché européen du jouet, avec une progression incroyable de plus de 89 % en quatre ans, et cela en période de récession, alors qu'aucune autre industrie ne peut se targuer d'une aussi éblouissante expansion. Les plus importantes sociétés de communication, ainsi que les studios cinématographiques les plus réputés, autrefois friands de poupées à l'effigie de leurs héros, tissent aujourd'hui des liens de plus en plus étroits avec les éditeurs de jeux ou les fabricants de micro-ordinateurs. La réalité virtuelle ou la télé interactive ne sont que quelques-uns des grands projets qui, demain, entreront de plain-pied dans les foyers.

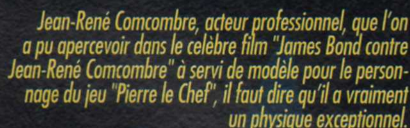
Il est beau, mon micro

Mais s'il est un enseignement beaucoup plus surprenant à tirer de l'ECTS 94, c'est bien la réémergence du support "micro" au détriment des consoles,

qui règnent sur le marché depuis quelques années. La plupart des exposants présentaient de nombreux jeux à destination des ordinateurs, tandis que leurs machines rivales semblaient avoir perdu un peu du dynamisme qui les caractérisaient encore il y a peu. Certes, il ne faut pas perdre de vue que cette manifestation se déroulait au cœur même de Londres, alors que l'Angleterre est l'un des rares pays à n'avoir jamais renié son attachement pour l'univers de la micro informatique, mais tout de même, la passivité des éditeurs sur consoles, particulièrement pour les systèmes à base de cartouches, est surprenante. Alors, période de transition avant l'arrivée de la prochaine génération, incarnée par les Saturn, PSX et autre Project Reality, ou signe avant-coureur d'un proche déclin ? Nul ne peut le dire à l'heure actuelle, mais il est sûr que la stagnation des développements consoles laisse un vide au sein duquel les micros vont tenter de s'engouffrer au plus vite. Premier bénéficiaire de cet état de fait, Commodore, qui semble peu à peu sortir du marasme dans lequel il semblait croupir à tout jamais. Même si, comme toujours, de nombreuses rumeurs parcouraient les travées du salon faisant état, qui d'une prochaine faillite, qui d'un imminent rachat par Machinchose (à ne pas confondre avec Microprose) ou Biduletruc, le succès de la CD32 qui s'est imposée comme la plate-forme CD numéro 1, s'il ne rétablit pas encore l'équilibre financier du manufacturier américain, semble au moins faire grimper sa cote de confiance en flèche. Du reste, le nombre de développements en cours pour cette machine avait lui aussi augmenté dans d'importantes proportions, laissant augurer d'un avenir serein pour la première console 32 bits CD-ROM. À ce propos, un premier prototype de lecteur CD-ROM externe pour A1200, judicieusement nommé CD1200, était présenté dans la suite occupée par Commodore, sans pour autant qu'aucune date de sortie ou indice de prix puisse nous être précisé (voir encadré).

L'est pas laid mon PC

Si, comme on vient de le voir, la situation semble s'améliorer pour Commodore, c'est bien sûr l'incontournable famille des compatibles qui se taillait la part du lion, à l'ECTS. L'écrasante majorité de la centaine d'éditeurs présents comptait, au sein de leurs plannings respectifs, de nombreux jeux destinés à ces supports, et c'est incontestablement parmi cette ribambelle de logiciels que figuraient les nouveautés les plus étonnantes, les plus impressionnantes, de celles qui vous laissent les yeux exorbités et la langue déroulée sur trois mètres. Quant au hardware, lui non plus n'était pas en reste, car on pouvait apercevoir, au fil des stands, de multiples joysticks, cartes sons et autre clavier MIDI, destinés eux aussi à venir s'enficher au cœur de votre PC. Par ailleurs, la recrudescence de jeux pour CD-ROM se confirme également très nettement, ce support étant concerné par une très grande partie des projets en cours. Du reste, même les jeux développés sur floppy discs seront, dans un deuxième temps, portés sur compact discs ; et il semble bien que les États-Unis, où les ventes de softs CD dépassent à présent pratiquement celles de logiciels "traditionnels", fassent en la matière figure de précurseurs. Bref, tout va bien pour les compatibles. Gageons qu'avec l'inévitable baisse à terme du prix du Pentium, nous aurons bientôt droit à de nouvelles et spectaculaires surprises. Un mot pour conclure sur la 3DO, qui semble elle aussi remonter peu à peu la pente : en effet, si les ventes aux États-Unis se sont effectivement avérées catastrophiques (on parle d'à peine 20 000 unités vendues cette année), le lancement du standard cher à Trip Hawkins au Japon, a pris un départ fulgurant, avec plus de 60 000 3DO distribuées en trois semaines au pays du soleil levant. Ce n'est certes pas suffisant pour considérer définitivement ces bécanes comme incontournables, mais c'est tout de même très encourageant pour l'avenir. Aussi, si la 3DO brillait par son absence à l'ECTS (un seul stand, ridiculement petit, au sein duquel trônait une malheureuse Panasonic), c'est sans doute que le standard se réservait pour le prochain CES de Chicago, cet été, car on annonce beaucoup de nouvelles machines pour très bientôt (voir encadré). Intolérable suspens...



Jean-René Comcombre, acteur professionnel, que l'on a pu apercevoir dans le celèbre film "James Bond contre Jean-René Comcombre" à servi de modèle pour le personnage du jeu "Pierre le Chef", il faut dire qu'il a vraiment un physique exceptionnel.





OCEAN

IRON ANGEL

PC / PC CD-ROM • FIN DE L'ÉTÉ 1994





L'action d'Iron Angel se déroule dans un futur très proche, où les ingénieurs de l'aéronautique sont parvenus à réaliser un chasseur aussi à l'aise dans les cieux qu'au fin fond de l'espace. En tant que pilote de l'un de ces "Anges de Fer", votre but sera d'empêcher un holocauste nucléaire sur le point de se produire au travers de diverses missions vous emmenant en survol de la Terre, de la Lune ou encore en approche d'un satellite espion. Situé à mi-chemin entre TFX et Inferno, pour ce qui est de la complexité, Iron Angel semble trouver un compromis entre shoot'em up 3D et simulation pure et dure.



CENTRAL INTELLIGENCE

PC CD-ROM • JUIN 1994

Produit spécifiquement sur CD-ROM, Central Intelligence vous propose de commander une opération très spéciale en Amérique du Sud, visant à renverser le gouvernement local. Naturellement, il s'agit là d'un jeu dans lequel l'aspect stratégique est poussé à son maximum, où la fin justifie tant les moyens, que cela en donne froid dans le dos. Vous pouvez agir sur un plan politique, en exerçant des pressions sur le despote visé, mais aussi par voie de propagande massive, ou plus simplement par la bonne vieille solution militaire, sans faire de finesses. Central Intelligence exploite bien le support du CD-ROM, avec la présence de nombreuses séquences vidéo digitalisées rythmant le cours des événements. Selon le directeur du marketing d'Ocean, Simon Alty, "Central Intelligence marque notre engagement total dans le domaine du CD-ROM, avec un produit qui exploite intégralement le potentiel du support, sans rien sacrifier à la jouabilité ni au plaisir du jeu". Remarquez, à ce jour, jamais je n'ai entendu un directeur du marketing déclarer que l'un de ses softs "n'exploite absolument pas le support, c'en est une vraie arnaque, sans oublier d'être totalement injouable et radicalement chiant".









SPRING 94

TÉLEX

- Ocean a obtenu la licence d'un film devant sortir cet été, "The Shadow" ("L'Ombre") avec Alec Baldwin. Ce film est tiré des bandes dessinées américaines "The Shadow ", elles-même tirées d'un feuilleton radiophonique des années 30 intitulé... "The Shadow", gagné !
- La sortie de TFX sur A1200 et CD32 est à nouveau retardée, cette fois jusqu'à septembre. Plus que quatre mois, donc, avant... un prochain report ?
- Également en préparation chez Ocean, un jeu d'arcade du nom de Mighty Max. A la manière du vieux Spy vs Spy, ce dernier devrait mettre en scène deux joueurs (humains ou non) rivaux simultanément dans une course contre la montre pour construire en premier "l'arme la plus puissante du monde".
- La tant attendue suite d'Epic avance à grands pas, et semble de plus en plus prometteuse. Détail particulièrement impressionnant : certaines des gigantesques batailles intergalactiques qui foisonnent dans Inferno n'impliquent pas moins de 100 vaisseaux différents simultanément ! Pour composer la musique qui vous accompagnera tout au long de la partie, Ocean a fait appel au groupe rock "Alien Sex Fiend". Retardé sur A1200 et CD32, Inferno devrait sortir sur PC et CD-ROM aux alentours de septembre 1994.

MINDSCAPE

Deux sorties prévues pour octobre 1994 chez Mindscape : Evasive Action, le jeu de combats aériens verra alors le jour sur CD32 et Amiga, ainsi que Megarace, que l'on ne présente plus, mais uniquement sur CD32 quant à lui.
Accrochez-vous bien, gobez une ou deux aspirines, on va parler de gros sous. Software Toolworks, célèbre éditeur, vient de voir 50 % de ses parts rachetées par le groupe anglais Pearson pour la modique somme de 462 millions de dollars. Cela vous semble cher ? Pas lorsqu'on s'appelle Pearson, que l'on possède plus de 100 journaux anglais, dont le "Financial Times" et 50 % des parts de "The Economist", ou encore "Thames Television", le plus gros producteur de télévision anglais indépendant (souvenez-vous de "Benny Hill"), ainsi que des intérêts dans le groupe de diffusion par sattellite "BSkyB", le célèbre musée de cire londonien "Madame Tussaud", plus quelques parcs d'attractions (ça ne peut pas faire de mal) et, pour faire bonne mesure, quelques banques. Tout ça pour vous dire que Software Toolworks devrait désormais largement avoir les moyens de ses ambitions, voire se retrouver propulsé parmi les éditeurs les plus riches de la planète. Et pour mon découvert, qu'est ce qu'on peut faire ?

GAMETEK

STAR CRUSADER

BUREAU 13

Si tout se passe bien, vous pourrez goûter sur votre PC, dès le mois prochain, aux joies de Corridor 7, jeu de tir en 3D subjective. Encore un "Wolfenstein", pensez-vous ? Vous ne croyez pas si bien dire, puisque le moteur du soft n'est autre que celui d'ID Software, racheté il y a peu par Gametek. La nouveauté dans tout cela ? Eh bien, le jeu sera vendu à prix "budget", aux alentours de 200 francs.
Egalement dans les cartons de Gametek, un jeu d'espionnage sur CD32 et PC CD-ROM du nom de Bureau 13. Tout ce que l'on sait pour l'instant, c'est que le jeu est réalisé par Take 2, l'équipe derrière Bloodnet, et qu'une utilisation intensive de la vidéo et de la 3D précalculée est prévue. On continue sur les chapeaux de roues, toujours sur PC CD-ROM, avec Quarantine, course de voitures mâtinée de tirs à la Megarace d'une extrême vélocité. Nous ne disposons, hélas, pour l'instant, d'aucune date de sortie, mais vous pouvez compter sur nous pour vous tenir informés dès que nous aurons des précisions. Enfin, last but not least, Star Crusader sera un jeu de combat spatial orienté arcade dans le style d'Epic, qui sortira lui aussi sur PC CD-ROM.

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

PINBALL DREAMS 2

PC • MAI 1994

Depuis la sortie de Pinball Dreams sur Amiga, c'est plus de 500 000 jeux de flippers qu'a vendu 21st Century, toutes machines et versions confondues ! Il n'y a, de ce fait, aucune raison pour que le flot ininterrompu de nouveaux flippers s'arrête. C'est donc sans grande surprise que nous avons découvert Pinball Dreams 2 sur PC, à l'ECTS. Quatre nouvelles tables sont présentes pour ce nouvel épisode, abordant chacune un thème particulier. Safari vous emmène dans les profondeurs de la jungle pour réaliser un "carton", Neptune se déroule sous les profondeurs aquatiques, tandis que Revenge of the Robot Warriors fleurte avec le style kitsch et ringard de la science-fiction américaine des années 50. Enfin, Stall Turn est basé sur les as de l'aviation

de la Première Guerre mondiale. Tous ces flippers affichent sans complexe les 256 couleurs de rigueur sur PC – ce qui n'est guère étonnant – et les musiques sont écrites spécialement pour tirer le meilleur parti de cartes sonores disponibles sur compatibles – ce qui l'est un peu plus –. Mauvaise nouvelle pour les possesseurs d'Amiga, tous les programmeurs spécialisés dans les machines de Commodore étant réquisitionnés pour la réalisation de Pinball Illusions, Pinball Dreams 2 n'est pour l'instant pas prévu sur cette machine.

PINBALL DREAM DELUXE

PC CD-ROM • JUIN 1994

Prévu un mois seulement après la sortie de Pinball Dreams 2, cette version marque l'entrée de 21st Century sur CD-ROM. Cette version est en réalité une compilation regroupant chacun des huit flippers présents sur PD1 et PD2. En dehors de cela, vous aurez également droit à un historique en image des flippers à travers le monde, et bien sûr à des musiques de qualité CD.

MARVIN MIX

CD32 / AMIGA • SEPTEMBRE 1994

Pour ceux d'entre vous qui sont au bord de l'indigestion de flippers, voici un tout nouveau jeu de plates-formes destiné aux possesseurs de CD32 ainsi que d'Amiga. Dès le premier regard, on sent très nettement l'influence de Rainbow Islands dans Marvin Mix. Mêmes décors ultra chargés en couleurs, mêmes personnages mignons tout droit issus de l'univers du dessin animé, et surtout même animation vive et précise. Vous incarnez le petit Marvin, livreur de pizzas de son état, dont la superbe triple-fromage et saucisses vient d'être dérobée par des aliens. Avec un tel scénario, 21st Century peut légitimement viser l'Oscar !

TÉLEX

Le développement du troisième épisode de la saga des Pinballs, Pinball Illusions, continue de progresser, lentement mais sûrement. Au menu de cet ultime flipper, 21st Century annonce enfin ce que tout le monde attendait : un mode multi-bille ! Et dire qu'il va falloir attendre novembre 1994 pour savoir comment l'éditeur britannique a réussi ce tour de force !

DOMARK

LORDS OF MIDNIGHT 3

PC / PC CD-ROM • MAI 1994

La très attendue suite de l'un des plus vieux jeux de l'histoire de la micro informatique, au début des années 80 et sur ZX Spectrum, est à présent sur le point d'aboutir, et nous devrions pouvoir en effectuer le test dès le mois prochain. Pour ceux d'entre vous qui ne seraient pas encore familiers avec la série, rappelons que vous contrôlez Luxor, le Prince de la Lune, en lutte avec un tyran du nom de Boroth Wolfheart. Pour s'assurer la maîtrise de votre royaume, ce bandit n'a pas hésité à enlever un grand nombre de

vos vaisseaux, que vous allez tenter de libérer avant de partir à l'assaut de ses légions. Parmi les caractéristiques notables du jeu, sachez que vous pourrez contrôler jusqu'à 24 personnages dans une partie, au terme du recrutement que vous exercez pour lever une armée capable de défaire Wolfheart. Le jeu se déroule en temps réel, aussi découvrirez-vous avec l'habitude, que des événements surviennent à heures fixes dans certains lieux, que vous soyez présent ou non. Enfin, le système de création des paysages, à base de fractales, a permis de doter le jeu d'un univers immense, ce qui est une constante de la série.

TÉLEX

-On murmure également que Domark, qui avait réalisé il y a quelques années l'adaptation de "Trivial Pursuit" sur CDTV, récidive actuellement avec une version CD32 entièrement parlée.

EMPIRE SOFTWARE

THE AMERICAN CIVIL WAR

PC • DATE DE SORTIE NON DÉFINIE.

Il semble que la Guerre de Sécession américaine inspire beaucoup les programmeurs de wargames : on ne compte plus les logiciels tentant de retranscrire sur micro le conflit opposant nordistes et confédérés (en un mot). C'est donc au tour d'Empire de tenter sa chance, avec un soft dont le développement a démarré il y a peu. Au chapitre des réjouissances, on nous annonce un zoom en 3D lorsqu'une bataille survient, ainsi qu'une représentation du terrain sur la carte, exploitant ombrages et algorithmes de Gouraud. Une option "deux joueurs" est également prévue, vous permettant d'affronter un ami par le biais d'une liaison série, d'un modem ou même au travers d'un réseau local ! Enfin, de nombreuses informations historiquement exactes vous seront distillées tout au long de la partie, et vous pourrez consulter à loisir une importante base de données afin de parfaire vos connaissances en histoire, tout en vous amusant.

THE DAWN OF AERIAL COMBAT

PC / PC CD-ROM / AMIGA
SEPTEMBRE 1994

Tiens ! Cela faisait longtemps que personne n'avait fait un simulateur de duels aériens en biplans. Trop longtemps sans doute pour Domark, qui viendra réparer cette injustice à la rentrée avec Dawn of Aerial Combat (littéralement, "L'aube des combats aériens"). Tout comme pour The American Civil War, vous aurez à votre disposition de très nombreuses informations sur les as du ciel de la Grande Guerre, ainsi que leurs machines volantes, appuyées par de non moins nombreuses photos digitalisées. N'allez pas croire pour autant que le jeu en lui-même soit moins riche, puisque quinze avions différents sont disponibles, chacun ayant un comportement spécifique en vol. Les biplans et autres triplans, modélisés en 3D mappée et ombrée, sont assez finement dessi-



nés (la résolution exploitée est de 640X400) et devraient par conséquent contenter les plus exigeants des fanatiques de simulations de vol. Enfin, le soft gardera la trace de vos performances sur le disque dur ; il ne tient plus qu'à vous, dès lors, de vous mesurer au record de duels remportés détenu par Manfred Von Richtoffen, plus connu sous le pseudonyme de "Baron Rouge".

RED GHOST

PC / PC CD-ROM • OCTOBRE 1994







Dans ce jeu de stratégie qui semble assez fouillé, vous contrôlez des forces armées spécialisées dans la lutte contre le terrorisme. Lorsque votre gouvernement découvre l'existence d'un groupe paramilitaire secret ultra entraîné, vous êtes immédiatement alerté et chargé de leur démantellement. Toute périlleuse qu'elle soit, cette mission n'en reste pas moins ultra secrète : il vous faudra donc agir efficacement tout en faisant le minimum de vagues. Développé par Maelstrom, créateur de Lords of Midnight, Midwinter et Starlord, Red Ghost est, selon ses propres dires, le meilleur logiciel qu'il ait jamais réalisé.

Grâce à un nouveau système nommé "rayscaping", de nombreux types d'environnements et de climats sont représentés de manière très détaillée dans le soft, depuis la Cordillère des Andes jusqu'aux îles des Caraïbes. Votre arsenal est assez complet, composé de multiples véhicules terrestres, maritimes ou même aériens. Vous pouvez affecter à tous ces véhicules diverses destinations et laisser l'ordinateur les y guider, ou plus simplement en prendre le contrôle directement, afin de conduire "manuellement" les opérations.

TEAM 17

OVERDRIVE

PC • DATE DE SORTIE NON PRÉCISÉE



Après avoir connu un vif succès sur Amiga, Overdrive est en cours de réalisation sur PC, voilà qui vient à point nommé sur un standard qui ne possède pas des légions de logiciels de ce type. Overdrive vous propose de prendre part à diverses courses sur une vingtaine de circuits différents et cinq types de surface. Selon que vous courriez sur une piste asphaltée, un glacier, un désert, en ville ou sur un circuit de 4 X 4, le comportement de votre véhicule s'en trouvera modifié. Quatre bolides différents sont également disponibles. À vous de choisir parmi une formule 1, une voiture "grand tourisme", un 4 X 4 ou encore un véhicule tous terrains. Pour son adaptation sur PC, Overdrive devrait comporter un

VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ☎
☞ **70.46.20.48**
POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
BENEATH A STEEK SKY
KYRANDIA 2, THE SETTLERS



CD - ROM

BATTLE ISLE 2 vf	369
BENEATH a steel sky	369
BLOODNET	349
COMANCHE + mission 1 & 2	389
CRITICAL PATH	399
DAY of the TENTACLE vf	369
DOOM	NC
DRACULA UNLEASHED	349
DRAGONSPHERE	329
DUNE vf + 7th GUEST	429
GABRIEL KNIGHT	289
GREAT naval battles 2	389
INCA 2 vf	329
INTERPLAY 10th YEAR	289
IRON HELIX vf	329
JURASSIK PARK	329
KGB CONSPIRACY vf	349
KYRANDIA vf	349
LE COBAYE lawnmower	349
LANDS OF LORE vf	349
LORD OF THE RING	289
MEGARACE vf	329
MICROCOSM	369
MYST	489
OUTPOST	369
REBEL ASSAULT notice vf	349
RETURN TO ZORK	369
RISE OF THE ROBOTS	NC
SAM & MAX	369
STARTREK 25 TH	369
STRIKE COMMANDER	369
SUBWAR 2050	349
SYNDICATE	329
TFX notice vf	389
THE HORDE	469
THE PATRICIAN vf	369
ULTIMA VIII + speech vf	429
WHO SHOT JOHNNY ROCK	369
WOLFPACK	289
WORLD OF XEEN vf	389

ATARI & AMIGA

Nouveautés

	ST	AM
APOCALYPSE	ND	249
BENEFACTOR	ND	249
BLUES BROTHER juke	ND	279
BREACH 3	ND	299
BRIAN THE LION	ND	239
CRASH DUMMIES	ND	249
HEIMDALL 2	ND	NC
K 240	ND	279
KING QUEST VI vf	ND	289
MAELSTROM	ND	299
MANCHESTER united 2	ND	249
PERIHELION	ND	199
PINBALL spécial édition	ND	289
ROBINSON REQUIEM vf	279	279
SIERRA world cup 94	ND	NC
TWILLIGHT 2000	ND	299
U.F.O	ND	289
WHALE 'S VOYAGE	ND	269

contactez-nous pour disponibilité

	ST	AM
3D CONSTRUCION kit 2	ND	459
3D MASTER GOLF	249	249
A 320 AMERICAN airport	289	289
ALIEN 3	ND	259
ALIEN BREED 2	ND	259
ANOTHER WORLD	249	249
A-TRAIN vf	ND	289
BART vs WORLD simpson	259	249
BENEATH a steel sky vf	ND	289
BLACK SECT vf	249	249
BODY BLOWS galactic	ND	269
BUBBA N' STYX	ND	199
CAMPAIGN 2	ND	329
CANNON FODDER	279	249
CARLOS	269	220
CHAOS ENGINE	249	249
CIVILIZATION	289	289
COMBAT AIR PATROL	ND	249
COOL WORLD	189	249
DARKMERE	ND	269
DENIS	ND	239
DISPOSABLE HEROE	ND	189
DUNE 2 vf	ND	269
DUNGEON + CHAOS	ND	259
ELITE 2	269	269
F1 GRAND PRIX	289	289
F 117 A	ND	269
FLASHBACK	ND	239
FURY OF THE FURIES	ND	249
GENESIA	289	249
GLOBAL GLADIATORS	ND	189
GOAL	249	249
GOBLINS 3	ND	269
GUNSHIP 2000	ND	289
GUY ROUX manager vf	289	289
HISTORY LINE vf	ND	349
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
ISHAR 2 vf	249	249
JURASSIC PARK	ND	220
KINGMAKER vf	269	229
KRUSTY FUN HOUSE	ND	229
LEGACY OF SORASIL	ND	249
LEMMINGS 2	249	249
LOTUS TURBO TRILOGY	249	249
MR NUTZ	ND	249
MAGIC BOY	220	220
MORTAL KOMBAT	ND	220
NORTH & SOUTH vf	ND	299
OM SUPER FOOTBALL	ND	220
ONE STEP BEYOND	199	199
OSCAR	ND	229
PREMIER MANAGER 2	ND	220
SECRET MONKEY isl 2 vf	ND	329
SECOND SAMOURAI	ND	249
SIMON THE SORCERER vf	ND	329
SKIDMARKS	ND	220
SOCCER KID	ND	189
SPACE HULK	ND	249
STREET FIGHTER 2 1m	189	189
SUPER CAULDRON	249	220
SYNDICATE vf	ND	239
THE PATRICIAN vf	249	249
THEATRE OF DEATH	ND	249
THE SETTLERS vf	ND	299
TORNADO vf	ND	329
TURRICAN 3	ND	220
VROOM + great courts 2	259	259
VROOM multiplayer	199	199
WIZ N LIZ	ND	249
ZOOL 2	ND	189

Offre valable dans la limite du stock disponible

PROMO AMIGA

BONANZA BROS / STORMBALL/ KICK OFF INDY 4 ARCADE / WRECKERS / AQUATIC GAMES /OUT RUN EUROPA / POPULOUS EDITEUR / POWERMONGER DATA / RED ZONE / HUDSON HAWK / D-GENERATION

ATARI

A.G.E. / BONANZA BROS / COOL WORD CAPTAIN PLANET / RACE DRIVIN / WWF2 SLEEPWALKER / WAR ZONE / RAFFLES STORMBALL / MONSTER SLAM / CHICAGO 30 / DYNASTY WARS / AQUANAUT / BUFFALO BILL/

69F

CD 32 AMIGA

ALIEN BREED 2	249
BRUTAL FOOTBALL	249
BUBBA N' STYX	249
CHAOS ENGINE	249
CHUCK ROCK 2	249
DEFENDER crown 2	269
DISPOSABLE HERO	249
FURY OF FURIES	249
GLOBAL EFFECT	249
GUNSHIP 2000	NC
FURY OF THE FURIES	249
LITIL DIVIL	249
LOST VIKINGS	249
LOTUS TURBO trilogy	249
MANCHESTER united 2	249
MICROCOSM	299
PIRATES GOLD	199
PROJECT X + F17	249
RISE OF THE ROBOT	NC
SOCCER KID	249
ULTIMATE body blows	249
URIDIUM 2	249
UTOPIA 2	269
ZOOL 2	249

contactez-nous pour disponibilité

COMPILATIONS

	ST	AM	PC
FANTASTIC WORLDS realms /pirates /populous /megalomania / wonderland	289	289	289
MAITRES AVENTURE maupiti island / voyageurs du temps / opération stealth	289	289	329
PLANETE AVENTURE 2 monkey isl /loom /populous / explora 3 (st,pc) maupiti (am)	289	289	289
STRATEGY MASTER populous/ excalibur/ chess/ cohort/merchant colony (pc)	319	319	289
KINGS ADVENTURE fascination / bargon attack / gobliiins	299	299	ND
STRATEGIES dominium / realms / supremacy	299	299	ND
SPACE LEGENDS elite + / wing commander / megatraveler 1	ND	329	349
FOX COLLECTION VOL 2 prehistorik / nicky boom / lemmings scen / risky woods	299	299	299
FUN RADIO 4 superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4	289	289	329
LORDS OF POWER silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron	ND	349	369
BATTLE OF TIME battle isle / perfect general / megalomania / first samourai	ND	249	299
DREAMLANDS transartica / ishar / storm master	289	289	329
FOX COLLECTION VOL 3 gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge	329	329	349
EXCELLENT GAMES populous 2 /james pond 2 / shuttle /billard americain	ND	289	329
AWARD WINNERS 2 sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker	ND	289	329

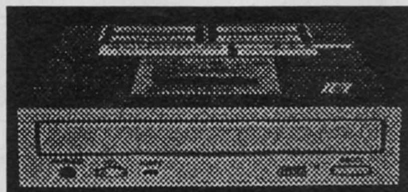
SOUND BLASTER

version 2 deluxe	490F
version PRO 2 deluxe	790F
version 16 basic	990F
version 16 ASP multiCD	1490F
version AWE32 ASP	2290F

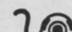
CD ROM

lecteur double vitesse + 7th guest 1990F

pack PUISSANCE 16 lect double vitesse + Sound blaster 16 basic + 7th guest + Tempra access + rebel assault → 2990F



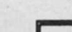
CD ROM int PANASONIC - 562 B , double vitesse, 300K/s 320 ms, MPC 2, CD photo, CD audio + le jeu "the 7th guest"



joystick
THRUTMASTER
FLIGHT
CONTROL
650F



3"1/2 par 100
DD/DF
3F50 piéce
HD/DF
4F50 piéce



extension
512K
ATARI ste
AMIGA 500
299F

PC COMPATIBLES

Nouveautés

1942 PACIFIC AIR WAR	369
AL - QADIM	369
BATTLE ISLE 2 vf	359
BREACH 3 vf	369
CANNON FODDER	299
DARKMERE	289
DELTA V	349
DIGGERS	299
DUNGEON MASTER 2	NC
GREAT NAVAL BATTLES 2	369
INNOCENT until caught vf	329
MANCHESTER united 2	289
NCAA BASKET	329
OM SUPER FOOTBALL	269
OUTPOST	349
PACIFIC STRIKE	369
QUEST FOR GLORY IV vf	329
RAVENLOFT	389
RISE OF THE ROBOTS	NC
ROBINSON REQUIEM vf	289
SEA WOLF SSN21	369
SIM CITY 2000 vf	349
STARTREK 2 vf	369
SUPERSKI 3	289
SYSTEM SHOCK	NC
THE SETTLERS vf	369
WEREWOLF	349
WIZARD	NC

contactez-nous pour disponibilité

3D CONSTRUCION kit 2	459
A-TRAIN vf	289
ACES OVER EUROPE vf	329
A320 AMERICAN airport	329
ALONE IN THE DARK 2 vf	369
ANCIEN art of war in the skie	269
ARENA	349
B.A.T 2 vf	289
BATTLE CHESS 4000	189
BATTLE ISLE 93	259
BENEATH A STEEL SKY vf	299
BLOODNET	329
BLUES BROTHERS	249
BODY BLOWS	220
BRUTAL SPORTS FOOT	269
CAESAR vf	289
CAMPAIGN 2 vf	289
CIVILIZATION vf	289
COMANCHE + mission 1	369
COMMAND HQ	289
CURSE OF ENCHANTIA vf	289
CYBER RACE vf	269
D-DAY vf	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DISCOVERY vf	269
DRACULA	269
DRAGONSPHERE	349
DUNE 2 vf	299
DUNGEON HACK vf	349
ELITE 2 vf	289
F 14 FLEET DEFENDER	329
F 15 STRIKE EAGLE 3	329
F 117 STEALTH FIGHTER	289
FALCON 3 vf + scenario	359
FANTASY EMPIRE	289
FIELDS OF GLORY vf	289
FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	349
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FORT APACHE	269
FREDDY PHARKAS vf	289
GABRIEL KNIGHT vf	329
GENESIA vf	220
GLOBAL DOMINATION	369
GOAL	269
GOBLIINS 3	289
GRAND PRIX F1	289
GUNSHIP 2000 + scenario	329
GUY ROUX manager vf	299
HEROES OF THE 357th	129
HIGH COMMAND europe	369
HIRED GUNS	289
HISTORY LINE 1914-18 vf	369
INCA 2 vf	289
IN EXTREMIS vf	289
INDY 4 aventure vf	369
INDY CAR RACING	289
ISHAR 2 vf	289
JURASSIK PARK	249
KASPAROV GAMBIT	339
KING QUEST 6 vf	349
KYRANDIA 2 vf	329
LANDS OF LORE vf	299
LEGACY vf	349
LEISURE SUIT LARRY VI vf	329
LEMMINGS 2	289
LITIL DIVIL	269
LOST VIKINGS	269
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	269
MASTER OF ORION	289
MICROPROSE GOLF	249
MIGHT & MAGIC 5 vf	289
MORTAL KOMBAT	220
NHL HOCKEY	289
NORTH & SOUTH vf	349
ONE STEP BEYOND	189
PATRIOT	329
PINBALL FANTASIES	269
PIRATES GOLD vf	289
POLICE QUEST IV vf	329
PRINCE OF PERSIA 2	289
PRIVATEER + speeck	349
QUEST FOR GLORY III vf	269
RAILROAD TYCOON deluxe	289
RALLY	299
RETURN of the PHANTOM	249
SAM & MAX vf	289
SEAL TEAM	289
SHADOW CASTER	289
SIMON THE SORCERER vf	369
SPEELCRAFT	269
STARLORD vf	329
STEEL EMPIRE	289
STRIKE COMMANDER	249
STRON GHOLD vf	289
SUBWAR 2050	289
SUPER CAULDRON	220
SYNDICATE vf	289
TERMINATOR 2029 rampage	289
THE PATRICIAN vf	289
T.F.X vf	349
TORNADO vf	349
U.F.O. vf	329
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VIII vf	349
X-WING notice vf	369

PROMO 99F

STREETFIGHTER 2
F 29 RETALIATOR / LINKS / F 29
THE BLUE MAX / CISCO HEAT
LE PARRAIN / BIRDS OF PREY
AGE / PROPHECY /OBITUS
D-GENERATION / NIGHT SHIFT



NOM ....
PRENOM..
ADRESSE..
....
....
CODE POSTALE..
VILLE..
TELEPHONE..

☐ ATARI 520 ☐1mo ☐STF ☐STE
☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200 ☐CD-32
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐2mo ☐4mo ☐CD-ROM ☐autres........................
☐ CHEQUES
☐ CARTE BLEUE No..
JO 49 Signature : Date d'expiration :........................

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

TITRES .... PRIX..............
....
....
....
.... TOTAL ....

☞ ☐ NORMAL 20F
☐ COLISSIMO 29F logiciels
livraison garantie 48H matériels 40F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER

scrolling très fluide, à 70 Mhz, ainsi qu'une animation de bonne facture. Mais ce qui fait le succès de ce genre de logiciel, c'est incontestablement la possibilité de pouvoir se mesurer à un autre joueur humain, grâce à la liaison de deux machines par le biais d'un câble série. Cette option, présente sur la version Amiga, a donc été préservée sur compatibles.

TÉLEX

- En dehors d'Overdrive, il est un autre hit de l'Amiga en cours d'adaptation sur PC, et non des moindres, puisqu'il s'agit de Superfrog, l'un des tout meilleurs jeux de plates-formes jamais sortis sur les machines Commodore. Rendez-vous en septembre 1994 pour savoir si le jeu sera sur PC à la hauteur de sa réputation.
- La CD32 fait incontestablement partie des plates-formes sur lesquelles mise Team 17, comme en atteste le nombre de sorties prévues sur la console 32 bits pour les mois à venir. Un premier bundle ouvrira la voie très bientôt, composé de Superfrog et d'Arcade Pool. Suivront ensuite Overdrive et Assassin, rassemblés dans un pack prévu pour mai, puis Alien Breed 2 et King of Thieves en octobre 1994, et enfin un jeu de bowling dont le titre définitif n'est pas encore fixé.
- Sur Amiga, nous verrons arriver en août Tower Assault, qui n'est autre qu'un nouvel épisode d'Alien Breed 2, sous-titré Special Edition. En octobre, c'est King of Thieves qui fera son apparition, et enfin la simulation de bowling devrait clore la liste des prochaines sorties de Team 17 sur Amiga.

RENEGADE

THE CHAOS ENGINE

PC • MAI 1994

Décliné sur toute la gamme Amiga (A500, A1200 et CD32) ainsi que sur Atari ST, The Chaos Engine s'apprête maintenant à accrocher à son tableau de chasse, les PC. Comme dit l'adage : "À tout seigneur, tout honneur", cette dernière version de Chaos Engine devrait surpasser toutes les précédentes. En effet, le soft exploite la résolution VGA 256 couleurs des PC et bénéficie d'une réécriture complète des musiques du jeu, afin de s'adapter au mieux aux cartes sonores les plus répandues. De plus, les informations relatives à l'armement et l'état de santé des personnages n'occupent plus une fenêtre, mais sont affichées en surimpression, ce qui permet à Chaos Engine d'être en plein écran, ce qui n'était le cas que sur les versions dédiées aux consoles. Jim Knight, co-designer de Chaos Engine PC, l'affirme sans ambages : "Grâce à la puissance des PC haut de gamme, nous sommes en mesure de réaliser des animations et scrollings encore plus fluides, encore plus rapides que sur tous les autres supports. Je pense que ceci constituera la version la plus aboutie, la plus réussie de Chaos Engine". Info ou intox ? Nous pourrons sans doute en juger dès le mois prochain, le jeu étant pratiquement terminé à l'heure où vous lirez ces lignes.

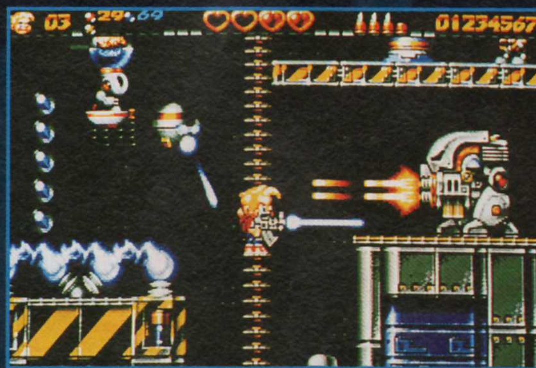






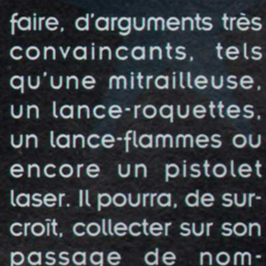
RUFF N' TUMBLE

A500 / A1200 / CD32 • JUILLET 1994



Ruff n' Tumble est un jeu à mi-chemin entre le shoot'em up et le jeu de plates-formes, comportant des éléments que l'on retrouve habituellement dans l'une ou l'autre de ces catégories. Vous y incarnez un garçon de douze ans, plutôt précoce, du nom de Ruff Rogers, qui se retrouve parachuté dans un étrange univers. Un savant fou du nom de Dr. Destiny fait régner la terreur à l'aide de son armée de robots destructeurs. C'est plus que ne peut en supporter Ruff, qui décide de mettre fin aux exactions de ce sinistre personnage et va lutter contre lui tout au long des quatre mondes, divisés chacun en quatre sections, dans cette dimension parallèle. Il dispose, pour ce





faire, d'arguments très convaincants, tels qu'une mitrailleuse, un lance-roquettes, un lance-flammes ou encore un pistolet laser. Il pourra, de surcroît, collecter sur son passage de nombreux "power up" et autres bonus lui facilitant la tâche. Wunderkind, l'équipe responsable du développement de Ruff n' Tumble, a tenu à ce que chaque version exploite au maximum les possibilités de la machine sur laquelle elle tourne. Sur Amiga 500, le jeu sera donc en 32 couleurs, tandis que la version A1200 affichera pour sa part 256 couleurs et des niveaux-bonus supplémentaires. Quant à la version CD32, elle intègrera tous les éléments de l'A1200 et y adjoindra des séquences d'introductions ainsi qu'un son "surround", ce qui sera une grande première pour un jeu vidéo.

THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

PC / PC CD-ROM / AMIGA / CD32 NOVEMBRE 1994

On change complètement de registre avec Flight of the Amazon Queen. Développé par une équipe australienne de programmeurs assistés de graphistes issus du milieu de la bande dessinée, il s'agit d'un jeu d'aventures humoristique dans le style des productions LucasArts, bourré de gags et de personnages rin-



gards tout à fait dans le style des productions hollywoodiennes des années 40. Vous êtes un pilote privé du nom de Joe King, dont les services ont été loués par une star de cinéma appelée Faye Russell. Vous devez l'emmener au cœur de la jungle, où elle doit tourner son prochain film. Inutile d'en dire plus, vous avez compris que tout ne va pas se dérouler conformément à vos plans, la foudre se chargeant de votre avion une bonne fois pour toutes. Sachez seulement que vous allez rencontrer, au fil de vos aventures, des pygmées de1,90 m, des missionnaires très zélés, des amazones-dinosaures, des extraterrestres, une secte et bien d'autres tordus encore. Les graphismes de FOTAQ sont très réussis, grâce à une judicieuse exploitation de la palette de 256 couleurs sur PC et CD32. Les versions CD32 et PC CD-ROM comporteront des dialogues parlés, ainsi que des musiques de qualité CD, réalisées par Richard Joseph.



INTERPLAY

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

PC CD-ROM • MAI 1994

Dans une industrie comme les jeux vidéo, où chaque éditeur surveille ce que font les autres pour repomper instantanément la moindre once de bonne idée, il faut reconnaître que les jeux aussi originaux que Buzz Aldrin font l'effet d'une bien agréable bouffée d'oxygène. BARIS est une simulation de la course à l'espace que se sont livrés Américains et Soviétiques dans les vingt dernières années. Après avoir choisi votre camp, vous allez devoir élaborer puis diriger diverses missions visant à conquérir l'espace avant l'autre superpuissance. Vous contrôlez absolument toutes les étapes possibles et imaginables, depuis le recrutement de vos futurs astronautes jusqu'à leur formation. Dans cette nouvelle version améliorée (puisque portée sur CD-ROM), vous trouverez de nombreux films exclusifs du programme spatial russe, ainsi que plus de 10 000 photos digitalisées sur le même sujet. En tout, c'est plus de 300 missions que vous pouvez effectuer à bord d'une trentaine de fusées différentes. L'aspect sonore du logiciel, CD oblige, a également subi un lifting pour le moins spectaculaire, avec pas moins de 45 morceaux de musique enregistrés ainsi qu'une foultitude de voix digitalisées. Plus qu'un mois, et à vous la conquête de l'espace !



ZOMBIE DINOS FROM PLANET ZELTOID

PC CD-ROM • OCTOBRE/DÉCEMBRE 1994

En vertu de l'accord de distribution exclusive passé entre Philips Media Electronic Publishing et Interplay, Zombie Dinos est le premier logiciel initialement développé sur CDI à être adapté sur CD-ROM. C'est un logiciel assez curieux, pas franchement un jeu vidéo comme on le conçoit ordinairement, et pas plus d'ailleurs

un éducatif classique. Le scénario expose le plan machiavélique d'une race alienne du nom de Brain Blobs. Ces cerveaux gluants disposent d'une machine à voyager dans le temps à l'aide de laquelle ils capturent des dinosaures auxquels il font subir un lavage de cerveau, pour ensuite les renvoyer vers notre époque ! Heureusement, vous êtes là pour combattre la menace avec l'aide de Dexter, le seul dinosaure ayant résisté à l'envahisseur. Tout en essayant de contrecarrer les plans des Brain Blobs, vous en apprendrez beaucoup sur les dinosaures, car il vous faudra parfois les pister à la trace ou à l'oreille, mais jamais vous n'aurez l'impression de vous trouver devant un éducatif chia... pardon, conventionnel.



SPACE FEDERATION

PC • MAI 1994

Space Federation est un jeu de stratégie économique et guerrière où vous affrontez l'ordinateur ou un ami (ou ce que vous voulez, c'est votre vie, après tout) dans un duel à mort pour prendre le contrôle de la galaxie et la coloniser. Le jeu se déroule en temps réel, aussi est-il essentiel de gérer au mieux les déplacements de l'importante flotte de vaisseaux de guerre dont vous disposez, afin de ne pas être pris de vitesse par votre adversaire.

Comme toujours, c'est de l'état de vos ressources minérales que dépendra bien souvent l'issue du conflit, information dont certaines planètes, au sol particulièrement riche, attachent une importance primordiale. Mais il ne faut pas pour autant oublier que le soft comporte une importante partie "arcade", lorsque vous affrontez à bord de votre vaisseau des astronefs ennemis (représentés en 3D faces pleines). C'est là, selon Tom Decker, producteur du jeu, l'atout principal du soft : "Dans un marché où le joueur a le choix entre les softs d'action pure et ceux de stratégie, Space Federation stimule à la fois vos réflexes et votre esprit, ce qui lui donne son caractère unique".

ANOTHER WORLD

3DO • SORTIE NON COMMUNIQUÉE

Inutile de revenir sur le scénario d'Another World, tout le monde connaît maintenant le hit d'Eric Chahi qui a eu droit à une adaptation sur pratiquement tous les standards du marché. Tous, sauf la 3DO, justement, lacune qui sera bientôt comblée avec sa sortie prochaine sur ce standard. Nous vous avions déjà montré quelques photos à l'occasion du CES de Las Vegas dans Joystick n° 46, mais



le jeu a beaucoup progressé depuis, notamment sur le plan graphique où il s'est très nettement étoffé (reprenez votre vieux numéro et effectuez vous-même la comparaison, vous verrez, c'est le jour et la nuit). Autre amélioration notable : la musique suit maintenant le développement de l'action pour impliquer davantage le joueur dans la partie. Attention, quand je dis "musique", je ne parle pas de bip-bip générés par ordinateurs, mais bien d'une authentique œuvre exécutée par un orchestre de 52 instruments, sous la direction d'Andrew Dimitroff, célèbre compositeur anglais.

TÉLEX

Dernière minute : La version CD32 du jeu d'arcade/réflexion The Lost Vikings est pratiquement terminée et pourrait même être disponible lorsque vous lirez ces lignes. Décidément, la CD32 a le vent en poupe, ces temps-ci !

NOVALOGIC

ARMORED FIST

PC / PC CD-ROM • SEPTEMBRE 1994

Voici sans contestation possible l'une des nouveautés du salon qui nous a le plus impressionnés (avec les produits Westwood, présentés en previews) tant le jeu est magnifique. Tout commence avec une introduction animée en super VGA, représentant un combat de tanks dans le désert, d'une beauté à couper le souffle, on croirait presque (j'ai bien dit presque) se trouver devant une Silicon Graphics tant le trait est fin et l'animation fluide. Armored Fist est la version "terrestre" de Comanche Maximum Overkill, c'est-à-dire que le moteur du Voxel Space est réutilisé dans le cadre d'une simulation de char d'assaut. Les décors sont toujours aussi beaux, mais quelques nouveaux ingrédients ont été ajoutés. Ainsi, lorsqu'un véhicule est touché par un obus adverse et prend feu, la fumée qu'il dégage est certainement la plus réaliste qu'il m'ait été donné d'admirer, elle laisse apercevoir le paysage derrière, grâce à un superbe effet de transparence. Les explosions sont, elles aussi, du meilleur cru, elles entraînent des projections d'éclats tout autour de l'impact de façon très convaincante. En revanche, le sempiternel affrontement américano-soviétique commence à devenir sérieusement lassant à la longue. Si quelqu'un voulait bien se donner la peine d'expliquer aux yankees que la guerre froide est finie depuis longtemps, cela m'arrangerait bien, merci. Mon quart-d'heure de mauvaise humeur passé, force est de reconnaître qu'Armored Fist se présente vraiment très bien. Nul doute que la version finale sera un hit retentissant.





ELITE

POWERSLIDE

PC CD-ROM • SORTIE NON COMMUNIQUÉE

Sur le stand Elite, trônait une grosse surprise : un jeu de courses de voitures en 3D mappée du nom de Powerslide, qui n'avait pourtant été annoncé que sur consoles. Manifestement, le jeu n'en était qu'au tout début de son développement, les décors se résumant à une route, une voiture et de l'herbe. Le plus drôle de l'histoire, c'est que cette ébauche était déjà à des années lumière au dessus des versions pour consoles Shmurtz Shprountz qui tournaient juste à côté. On en aurait presque eu de la peine. Il n'en reste pas moins que le développement de ce Powerslide pour PC CD-ROM mérite d'être suivi de près.



CORE DESIGN

SKELETON KREW

A1200 / CD32 • MAI (A1200), JUILLET (CD32)

Vous voulez de l'action ? De la bien sauvage, bien saignante ? Alors, j'ai ce qu'il vous faut, les gars : engagez-vous dans les Skeleton Krew ! Vous partirez en mission massacrer du mutant, armé de canons à côté desquels la grosse Bertha fait figure de lance-pierres, et bien calfeutré au chaud dans votre exo-squelette encore ! Et je vous ai gardé le meilleur pour la fin : vous avez même le droit d'emmener un copain avec vous pour vous soutenir en cas de coup dur ! Croyez-moi, l'assassinat, c'est comme l'amour : c'est toujours mieux quand on le pratique à deux !

ELECTRONIC ARTS

FIFA INT. SOCCER

PC / 3DO • JUIN 94

Attention, événement ! FIFA International Soccer, LE meilleur jeu de football, toutes machines et catégories confondues, rejoint enfin le clan des micros avec une adaptation PC du feu de Dieu ! FIFA sur PC est en effet en tout point identique à la version Megadrive qui l'a con-sacré. Jusqu'ici, l'amateur de jeux de football pouvait choisir parmi deux options : un clone de Sensible Soccer, à la jouabilité exemplaire mais aux graphismes assez riquiquis, ou un soft très beau graphiquement parlant, avec de bons gros sprites, mais totalement injouable de par le manque de vision d'ensemble du terrain, ce qui oblige à faire des passes à l'aveuglette, en espérant qu'un co-équipier se trouvera sur la trajectoire du ballon. Eh bien, FIFA est la première simulation à parvenir à concilier superbes graphismes et bonne vision du jeu. De surcroît, absolument tous les coups du football sont réalisables, de la tête plongeante au retourné acrobatique, en passant par la petite talonnade toute en finesse, et cela de manière très spectaculaire. Que cela va être difficile d'attendre cet été !

MAGIC CARPET

PC CD-ROM / 3DO • SEPTEMBRE

Il semble bien que Bulfrog ait quelques difficultés à terminer la première simulation de tapis volant jamais vue dans un jeu vidéo, car Magic Carpet a encore pris du retard. Il vous faudra donc ronger votre frein en admirant les quelques photos présentes ici. Pourtant, pour avoir vu tourner le jeu, je puis vous affirmer qu'il semble pratiquement fini ! Les graphismes sont superbes, et l'animation allie avec bonheur rapidité et fluidité. Alors, que se passe-t-il ? Allez, Monsieur Bullfrog, un p'tit effort !

SALES CURVE

CYBERWARS

PC CD-ROM / CD32 • OCTOBRE 1994

Asseyez-vous un instant et tenez-vous bien, car je vais être obligé de vous rapporter une bien mauvaise nouvelle en guise de préambule. En dépit des promesses formulées par SCI, la version

CONCOURS



Silmarils • • joystick



LES LOTS

1ER PRIX : UNE 3 DO (VALEUR 4 490 F)

2E ET 3E PRIX : UNE JAGUAR (VALEUR 1 790 F)

4E AU 25E PRIX : LA COMPILATION "DREAMLANDS"< (FORMATS PC / ATARI / AMIGA), COMPRENANT 3 JEUX : TRANSARCTICA / ISHAR / STORM MASTER (VALEUR 995 F)



LES QUESTIONS

1 - ROBINSON'S REQUIEM EST :
a - une simulation de survie/aventure
b - un jeu de karting
c - un éditeur musical

2 - LES DÉCORS DE ROBINSON'S REQUIEM SONT:
a - en vue isométrique
b - en 3D mappée
c - en 2D "scroutchée"

3 - QU'EST-CE QUI N'EST PAS GÉRÉ, DANS ROBINSON'S REQUIEM ?
a - la chute de tension
b - le jour et la nuit
c - les pellicules



4 - QU'EST-CE QU'ON NE PEUT PAS FAIRE DANS ROBINSON'S REQUIEM ?
a - pêcher
b - jouer au golf
c - nager

QUESTION SUBSIDIAIRE : TROUVEZ UNE IDÉE POUR LA SUITE DE ROBINSON'S REQUIEM.

- LE REGLEMENT -

1) SILMARILS et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 26 MAI 1994 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de SILMARIS et de JOYSTICK.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 20 MAI 1994.

6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN-RÉPONSE À COMPLÉTER ET À RETOURNER À :
CONCOURS ROBINSON'S REQUIEM - JOYSTICK, 103 BOULEVARD MAC DONALD, 75019 PARIS

Nom : .... Prénom..

Adresse : .... Ville : .... Code postal :..........

Je possède un ordinateur : ATARI ❑ AMIGA ❑ PC ❑ CD-ROM ❑

RÉPONSE : 1 : a❑ b❑ c❑ 2 : a❑ b❑ c❑ 3 : a❑ b❑ c❑ 4 : a❑ b❑ c❑

RÉPONSE SUBSIDIAIRE : ....



SVGA de Lawnmower Man ne verra jamais le jour ! Et pourtant, il ne faut voir là aucune escroquerie de la part de l'éditeur britannique. Le développement de cette version avait bel et bien commencé, mais vous savez ce que c'est : à retravailler sur un soft, on ne peut s'empêcher de rajouter un machin par-ci, puis un bidule par-là, puis encore d'autres ici, là, là, et là. Et de fil en aiguille, on se retrouve avec un logiciel radicalement différent de celui que l'on avait au départ. C'est ainsi que Lawnmower Man 2, sous-titré Cyberwars, a vu le jour. Maintenant, passons aux bonnes nouvelles : ce dernier a l'air tout simplement magnifique, et n'occupe pas moins de 3 CD ! Si vous avez acheté le premier épisode, le coupon qui devait vous permettre d'obtenir la version SVGA vous donnera à présent droit à une substantielle réduction sur l'acquisition de Cyberwars. Bref, si Cyberwars est vraiment aussi époustouflant qu'il en a l'air, et que la remise accordée est à la mesure de la déception éprouvée, peut-être pardonnera-t-on SCI. La balle est dans leur camp !

ACCOLADE

SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN

PC / PC CD-ROM

Steve Meretzky ne va pas mieux ! L'auteur de Spellcasting 101 et de Sorcerers Get All The Girls récidive avec un jeu encore plus taré que les précédents ! Superhero League of Hoboken se déroule dans le futur, les États-Unis sont devenus plus pollués qu'une décharge publique à Mexico. Des mutations horribles se produisent parmi les habitants, et la vie des rares personnes non atteintes est menacée à chaque instant. Heureusement, dans un petit patelin du New Jersey, un groupe de citoyens se réunit et fonde une ligue de super héros défenseurs de la veuve et de l'orphelin. Voilà le prétexte à un scénario des plus délirants. Bref, c'est du Meretzky tout craché, on aime ou on déteste !

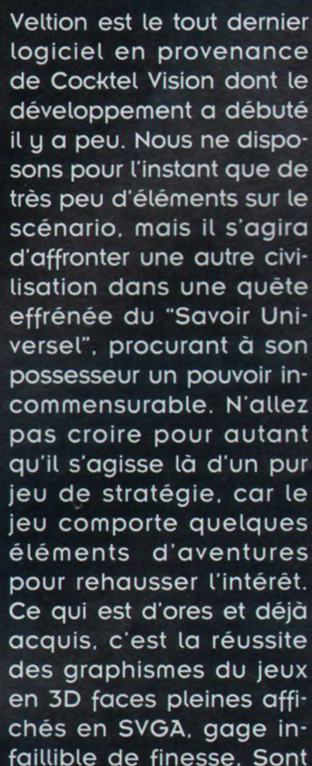




COKTEL VISION

VELTION

PC CD-ROM • AUTOMNE 1994

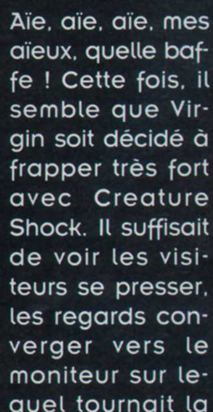


Veltion est le tout dernier logiciel en provenance de Cocktel Vision dont le développement a débuté il y a peu. Nous ne disposons pour l'instant que de très peu d'éléments sur le scénario, mais il s'agira d'affronter une autre civilisation dans une quête effrénée du "Savoir Universel", procurant à son possesseur un pouvoir incommensurable. N'allez pas croire pour autant qu'il s'agisse là d'un pur jeu de stratégie, car le jeu comporte quelques éléments d'aventures pour rehausser l'intérêt. Ce qui est d'ores et déjà acquis, c'est la réussite des graphismes du jeux en 3D faces pleines affichés en SVGA, gage infaillible de finesse. Sont également prévues au menu des séquences vidéo, ainsi que l'exploitation du rotoscoping pour la représentation de certains personnages. C'est hélas tout ce que l'on peut dire pour l'instant, seul l'avenir nous précisera si Veltion viendra confirmer la bonne impression qu'il nous a laissée.

VIRGIN

CREATURE SHOCK

PC CD-ROM • NOVEMBRE 1994



Aïe, aïe, aïe, mes aïeux, quelle baffe ! Cette fois, il semble que Virgin soit décidé à frapper très fort avec Creature Shock. Il suffisait de voir les visiteurs se presser, les regards converger vers le moniteur sur lequel tournait la démo du jeu, pour se rendre compte de l'impact qu'il produisait. Le scénario de ce jeu envoûtant se déroule dans le futur, en 2023, après que la surpopulation ait causé sur Terre famine et désolation. Afin de tenter d'enrayer le mal, les terriens décident d'envoyer une expédition dans la galaxie, à la recherche d'une contrée plus hospitalière. Mais à mi-parcours, l'USS Amazon est attaqué et décimé par une forme de vie inconnue. Il vous faudra tout d'abord découvrir la nature de la menace, puis tenter de l'éliminer pour sauver la race humaine de l'extinction totale... Réalisé par Argonaut, éditeur des plus prestigieux, Creature Shock est entièrement en 3D mappée et ombrée, entrecoupée de séquences en images de synthèse d'une diabolique beauté. Il faut dire que tous les moyens ont été mis en œuvre pour faire du logiciel un énorme hit. Ce n'est en effet pas moins de deux millions de dollars qui ont été dépensés pour sa réalisation, chiffre qui devrait encore grossir considérablement, la date de sortie ayant été fixée pour novembre seulement. Voilà en tout cas un soft à surveiller de très, très près !

TÉLEX • • • • • • • • • •

- En dehors de Creature Shock, de nombreux logiciels sont en gestation chez Virgin, qui est sans doute l'un des éditeurs les plus prolifiques du marché. Cannon Fodder, tout d'abord, poursuit son périple de standard en standard en juin avec la CD32. Il n'y a guère de surprises à attendre, le jeu devrait être excellent, comme sur tous les autres formats.
- Dans le même temps, Cool Spot, lui, fera son apparition sur PC. Gageons que cette version évitera les égarements qu'ont connus les programmeurs de la version Amiga.
- Aladdin est un super jeu de plates-formes sur Megadrive, mais qu'en sera-t-il sur PC et A1200 ? Réponse en octobre.
- Enfin, terminons avec un sujet dont vous allez souvent entendre parler dans les mois qui viennent. Virgin vient de passer des accords avec Disney pour l'acquisistion des droits de la prochaine superproduction des studios Disney, "The Lion King". Autant vous dire que le jeu sera décliné sur tous les standards. On parle même d'intégrer dans les versions CD (PC CD-ROM et CD32) des extraits de la bande originale du dessin animé, composée par Elton John himself.

• • • • • • • • • • • • • •

MICROPROSE

STAR TREK, THE NEXT GENERATION

PC CD-ROM • AOUT 1994

Comme la plupart des autres éditeurs présents à l'ECTS, Microprose présentait sa "superproduction" sur CD-ROM. Très proche de la série télévisée dont il exploite la licence, Star Trek, The Next Ge-





neration s'annonce comme un produit de très grande classe. Vous y contrôlez individuellement chacun des sept personnages principaux de la série (dont le fameux capitaine Jean-Luc Picard) et naviguez à bord de l'Enterprise, vous téléportant de-ci de-là au gré des missions que vous allez tenter de remplir.
Pour ce qui est des voix, Microprose a eu la très heureuse initiative d'échantillonner directement les voix des acteurs de la série : ceux qui sont familiers de Star Trek NG seront ainsi immédiatement dans l'ambiance, et puis, cela fait toujours mieux que les voix de copains et autres collègues de travail ! Naturellement, les "grands méchants" de la série sont également de la partie, qu'il s'agisse des Romulains, des Ferengi ou encore des Garidians. Mi-arcade (combats dans l'espace), mi-aventure (lorsque vous débarquez sur une planète), ce devrait être un jeu très sympa.

KRISALIS

BAZOOKA SUE

PC • SORTIE NON-COMMUNIQUÉE

Krisalis se lance dans le jeu d'aventures animé, dans le style de Lucasarts, avec Bazooka Sue. Le personnage principal de cet épisode est une truie extrêmement ... mmm... charismatique, qui tire son nom de son très généreux tour de poitrine. Comme vous vous en doutez sûrement au vu de photos d'écrans qui accompagnent cet article, l'accent est particulièrement mis sur l'humour, même douteux, qui parsème le scénario. Bien que Bazooka Sue soit encore loin d'être terminé, sa réalisation technique est déjà très satisfaisant. Les graphismes en SVGA sont excellents, surpassant nettement ceux des aventures de Lucasarts, il n'en fallait pas moins pour mettre en valeur la plastique de la demoiselle. De plus, l'animation des personnages est du même tonneau, avec un déhanchement, côté pile, de Sue lorsqu'elle marche, doublé d'un dangereux balancement, côté face. C'était pour Krisalis un coup d'essai, qui est peut-être en passe de devenir un coup de maître !





LES ECTS AWARDS '94

Le dimanche 12 avril avait lieu, au célèbre Regent Hotel, la cérémonie de remise des prix venant récompenser les plus grandes réussites de l'année 1993. Les classements sont établis en fonction des votes recueillis dans la presse spécialisée, et cela dans toute l'Europe. And the winners are :

MEILLEUR JEU CD : REBEL ASSAULT
EDITEUR LE PLUS INNOVATEUR : ID SOFTWARE
JEU LE PLUS ORIGINAL : SYNDICATE
EQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE L'ANNÉE : LUCASARTS
PRIX SPÉCIAL BBC : ELITE 2
JEU SUR MICRO DE L'ANNÉE : DOOM
JEU DE L'ANNÉE : DOOM
EDITEUR DE L'ANNÉE : VIRGIN

Le CD1200 existe, je l'ai rencontré !

A première vue, il ne se passait pas grand chose de nouveau dans la suite tenue par Commodore à l'ECTS. Une conférence de presse d'une rare platitude, dès le premier jour, ne laissait augurer rien de bon. A notre arrivée sur le stand, nous tentons bien de recueillir quelques informations sur le quasi mythique lecteur de CD-ROM pour A1200, mais nous n'obtenons en retour que des sourires gênés, accompagnés de réponses négatives. Bon, eh bien tant pis, il semble bien que ce ne sera pas pour cette fois. "Faisons tout de même un petit tour, par acquis de conscience", nous disons-nous, dépités. Et là, soudain, dans un coin reculé de la suite Commodore, nous apercevons la bête ! Un magnifique lecteur de CD-ROM externe dans une sympathique livrée blanche, frappé d'un sigle "CD1200". Ainsi, il est là ! Cette brusque bouffée d'adrénaline devait hélas être suivie de très près d'une grosse déception. Comme le laissait entendre David Pleasance, lors de l'interview accordée dans le numéro 47 de Joystick, Commodore n'est pas parvenu à rendre possible l'ajout d'un module FMV sur le CD1200 : voilà qui risque d'en refroidir plus d'un ! Du coup, le constructeur américain se livre actuellement à des études de marché pour savoir s'il serait rentable de commercialiser un tel périphérique, sachant qu'un kit est en cours de développement qui autorise la connection d'une CD32 à un A1200, ce qui explique qu'aucune date de sortie officielle ou aucun indice de prix ne soit à l'heure actuelle communiqué. On peut cependant rester raisonnablement confiant, car l'univers Amiga est un monde essentiellement composé de véritables passionnés, qui ont plus d'une fois prouvé, par le passé, que leurs compétences techniques surpassaient celles de Commodore luimême ! D'ici à ce que des petits malins trouvent le moyen de contourner le problème, insurmontable selon le fabricant, il y a un pas que certains n'hésiteront pas à franchir. Affaire à suivre...

Les jeux CDI, c'est parti !

Enfin, les énormes efforts consentis par Philips depuis la sortie du CDI ont fini par payer, et de plus en plus d'éditeurs commencent à prendre au sérieux la plate-forme multimédia du géant européen. Résultat des courses, de nombreux nouveaux jeux étaient visibles sur le stand Philips, le mouvement est lancé !

Comme vous pouvez le constater sur cette photo, le stand CDI a attiré de nombreux pigeons des quatres coins de l'Angleterre. N'allez pas y voir le profil-type de l'acheteur de CDI, hein !

FLASHBACK

A tout seigneur, tout honneur, commençons donc avec le célébrissime Flashback. L'adaptation de ce hit d'aventure/action sur CDI semble excellente, l'animation, vive, ne souffre d'aucun reproche. Il faut dire que Flashback ne comporte aucun scrolling, le point faible majeur de la bécane de Philips.

THE CHAOS CONTROL

The Chaos Control est un shoot'em up en 3D se déroulant au sein d'un scrolling tridimensionnel précalculé un peu dans le style de Microcosm ou Scavenger 4. Vous y survolez une métropole moderne, avec ses immeubles gigantesques, puis vous effectuez un piqué vertigineux entre les gratte-ciels pour sillonner les rues de la ville. Bien évidemment, pendant ce temps-là, de nombreux ennemis viennent se mettre en travers de votre route ou tentent de vous abattre. Très réussi graphiquement parlant, The Chaos Control pourrait être l'un des jeux les plus réussis du CDI.

BODY SLAM

Certains d'entre vous se souviennent certainement du vieux succès de salle d'arcade "Double Dragon". Body Slam est un beat'em up du même genre, en pseudo 3D, c'est-à-dire qu'il est possible de passer devant ou derrière les objets et personnages. Sans être à proprement parler exceptionnel, le jeu a tout de même le mérite de venir combler une grosse lacune de la ludothèque.

STRIKER

Très réussi pour ce qui est des graphismes, Striker est en revanche, à l'heure actuelle, affligé d'un scrolling multidirectionnel assez saccadé. Espérons que cela s'arrangera avant la sorti.

3DO, le calme avant la tempête

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le stand 3DO à l'ECTS n'était pas des plus impressionnants ! À vrai dire, j'ai l'intime conviction que la plupart des visiteurs qui passaient devant ledit stand ne le voyaient même pas ! Je vous décris le tableau : imaginez une pièce d'environ 6 m2, entièrement cloisonnée, avec une ouverture de la taille d'une porte, barrée d'un rideau tiré sur lequel un petit panneau très dissuasif "Sur rendez-vous seulement !" était posé. A l'intérieur, une table, trois chaises et une Panasonic posée sur un meuble dans un coin. Voilà, vous avez une image relativement fidèle du stand 3DO à l'ECTS ! Ne nous alarmons pas cependant, il existe un certain nombre d'explications à ce fait surprenant. Tout d'abord, il ne faut pas perdre de vue que la 3DO n'étant toujours pas officiellement importée en Europe, il n'y avait pas grand intérêt pour la compagnie américaine à prendre place sur le plus grand salon du vieux continent. À mon sens, il devrait en être tout autrement lors du CES de Chicago, qui se tiendra au début de l'été. Par ailleurs, toutes les prévisions de vente ayant explosé au Japon, il est probable que 3DO consacre actuellement la majeure partie de son attention (et de son argent) à l'Extrême-Orient. Enfin, nous avons obtenu une entrevue avec John Edelson, responsable des développements et de l'attribution des licences pour 3DO, et ce qu'il nous a appris laisse à penser que 1994 devrait être une année faste pour ce standard. L'heure est venue de vous asséner quelques faits massues :

- Les prochains mois vont voir arriver des floppées de nouvelles machines. Au menu pour 1994 : Goldstar, Sanyo (cette dernière sans doute équipée d'une horloge interne), AT&T, Creative Labs, Toshiba, Scientific Atlanta, et enfin Samsung. L'été sera chaud !
- Quelques chiffres rigolos : Plus de 600 éditeurs sont officiellement recensés comme développeurs potentiels sur 3DO. 200 sont déjà en possession de kits de développement, dont seulement 23 en Europe et (j'ose à peine le dire)... 2 en France !
- C'est officiellement confirmé, Creative Labs développe actuellement une carte 3DO à destination des PC, qui devrait sortir cette année. En revanche, de fortes réserves ont été émises par John Edelson quant à l'existence d'un adaptateur 3DO pour CD32, pour des raisons évidentes de concurrence.
- Le pistolet optique, maintes fois reporté, devrait enfin sortir dans deux mois. Chic, Mad Dog Mc Cree va enfin devenir intéressant !
- De nombreux titres sont prévus pour très bientôt, accrochez-vous, c'est parti : Cowboy Casino (jeu de hasard), Step Aerobics (cours d'aérobic interactif), Baseball (...), Jurassic Park (qu'on annonce fabuleux), Microcosm, Out of This World (version américaine d'Another World), Sewer Shark (un soft dans le genre de Night Trap), Gritters (action/réflexion), Ultraman (beat'em up), Naughty Ones (plates-formes), Incredible Machine (réflexion), et The Life Stage (architecture). Plutôt bon signe, non ?

Le shopping de l'ECTS

86,5 kilomètres d'allées parcourues, 630 "Good morning. Please to meet you !" proférés (dont 34 un peu hypocrites et 2 hypocrites à mort), 80 kilos de docs dépouillés, 19 litres de Coca et 10 kilos de pizzas engloutis... autant de matières premières qui auront été nécessaires pour dénicher les derniers gadgets et périphériques à la mode. Résultats des courses dans les pages qui suivent...

LE PREMIER CASQUE VIRTUEL POUR PC

Ça y est ! La réalité virtuelle débarque enfin chez vous ! Présenté avec l'excellent Doom, le Forte VFX1 Head Mounted System nous a carrément scié les pattes. Vous enfilez le casque sur votre tête, vous agrippez l'étrange manche tactile, et vlan, vous voilà dans le jeu ! Les déplacements s'effectuent en manipulant le Joystick (libre de tout degré de liberté), et le simple fait de pivoter la tête dans une direction donnée provoque le déplacement immédiat de l'image. C'est le délire total. Bien que d'autres applications spécifiques en trois dimensions existent déjà, la version du jeu Doom couplé au Forte VFX1 n'exploitait pas encore la vue stéréoscopique (pas de vision en relief). Mais qu'importe, il faut bien reconnaitre que ce programme prend une tout autre dimension. Quel réalisme, mes enfants ! J'en ai encore les traces de balles. Pour renforcer l'ambiance, le son diffusé dans le casque exploite une technique "holographique" consistant à reproduire, à l'aide d'une carte Gravis UltraSound, un environnement sonore tridimensionnel. C'est-à-dire que les bruits vous parviennent de tous côtés et pas seulement de droite et de gauche. Le Forte VFX1 est annoncé aux États-Unis pour un prix de 990 dollars, soit un peu moins de 6 000 de nos francs. C'est encore cher, mais dans un an, ce sera tout bon.

Sacré Pinky. Son déguisement de Batman lui confère un immense succès. J'imagine juste la tronche de sa pauvre mère lorsqu'elle ouvrira la porte de la chambre et qu'elle apercevra son cher bambin, le casque sur la tête. Ya ! c'est la crise cardiaque assurée !.

PIANISSIMO MAESTRO !

Indépendamment de sa nouvelle carte sonore, Gravis propose un Bundle incorporant un joli piano plein de touches et plein de doigts, ainsi qu'une carte UltraSound. Musicware's Piano, votre professeur, fonctionne à partir de Windows. Gravis fournit également une paire de hauts-parleurs. Ça coûte 3 600 francs, soit 600 dollars, 400 livres ou 34 brouzoufs cinquante.

Un manchot exécutant avec brio un "quatre mains" en ut majeur (ou un truc du genre !).

MPEG A DONF !

Sigma Design a profité de l'ECTS pour nous présenter une nouvelle carte MPEG, la ReelMagic Lite. Vendue moins chère que la ReelMagic tout court, elle n'inclut plus de carte son, mais permet seulement le décodage MPEG. Elle s'adresse donc à ceux d'entre vous qui disposent déjà d'une carte sonore, c'est-à-dire presque tout le monde. Vendu avec un CD de démonstration, le Reel Magic exige un 386 équipé de 2 Mo de RAM et d'un lecteur CD-ROM simple vitesse. Pour 349 dollars, elle est à vous. Prix pour la France non communiqué.

La Reel Magic dans sa version complète, compatible SoundBlaster).

LA DERNIERE GRAVIS ULTRA SOUND

Reconnu par beaucoup comme l'une des meilleures, sinon la meilleure carte sonore actuelle sur PC, la Gravis UltraSound éprouve bien du mal à s'imposer. Toujours est-il que la société canadienne récidive avec une version gonflée de sa carte : l'UltraSound MAX. Equipée d'un expandeur 32 voix de 192 instruments échantillonnés sur 5,6 Mo, du procédé "3D Holographic sound", d'un nouveau DSP, de trois interfaces CD et de 16 canaux stéréo digitaux, la carte conserve ses anciennes qualités, tout en y apportant les atouts nécessaires pour lutter contre l'AWE32 de Creative Labs. Elle sera vendue aux environs de 1 600 francs

MON JOYSTICK N'A QU'UNE BOULE

Spectra Video lance une nouvelle sorte de manette : le PC TrackStick. Ce manche mi-joy mi-trackball comporte une mini-boule sur sa partie supérieure, dont l'action peut être couplée ou non avec celle de la manette. L'astuce, c'est que ce joy se raccorde simultanément sur le port jeu et sur le port série, ce qui lui permet de se substituer à la souris. Cette manette s'avère fort pratique pour les jeux utilisant à la fois joystick et souris. Signalons enfin la présence d'un switch AutoFire et du fameux Mega-Zoom, procédés tendant à éliminer les problèmes de calibrage liés à certaines cartes-mères. Prix N-C.

MON JOYSTICK N'A QU' UNE BOULE ET DE SWITCH

C'EST GRAVE DOCTEUR ?

Mais oui, c'est bien sûr ! Le PC Optical TrackStick n'est autre que la réunion du PC Optix et du PC TrackStick. Détection optique, analogique ou digitale, mini-trackball désactivable, ventouses atomiques, antenne escamotable, douze cylindres en V... La totale, quoi ! Prix N-C

POUR LES REPENTIS DE LA CONSOLE

Regardez comme il est beau ce joypad. Entièrement digital, et pour cause, le PC Propad n'apporte rien de bien nouveau, si ce n'est la présence de deux Auto-Fire et une ergonomie poussée. Un regret toutefois : l'absence de deux boutons supplémentaires qui l'aurait rendu compatible avec un jeu comme FlashBack, par exemple. Prix N-C

MON JOYSTICK N'A PLUS DE SWITCH

On ne chaume pas chez Spectra Video. Après le joy à boule, voici le joy sans switch. Finie l'usure liée à la friction des contacts. Le PC Optix met en œuvre une technologie optique. A l'instar d'une souris, c'est ici la lumière qui détermine la position du manche. Sa précision la destine plus particulièrement aux simulateurs. Ah ben, ça tombe bien, il y a justement un réglage des gaz. Bref, c'est très bien, c'est auto-fire et ça sort très bientôt. Prix N-C.

LE PREMIER EN 3 DO !

Il s'agit du FlightStick Pro. Cette superbe, que dis-je, cette excellente manette analogique ne comporte pas moins de huit boutons : quatre boutons "fire" (dont un en gachette) et un "champignon", sorte de switch que l'on trouve également sur Thrustmaster et permettant d'actionner quatre événements du bout du pouce (comme dans les avions de chasse). Trois molettes émergent du socle : deux d'entre elles servent à ajuster les trims, et la troisième à régler les gaz. D'une précision redoutable, le FlightStick Pro ne souffre d'aucun défaut, si ce n'est le poids un peu trop élevé de son énorme "coiffe" noire. Prix N-C

Le shopping de l'ECTS

VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE







147, rue de Crimée 75019 Paris Tél : 42 45 54 38 Fax : 44 84 03 72

L'Univers PC LOISIRS au plus juste Prix !!!!

Les Configurations PC Multimédia

486 type SX40	486 type DX33	486 type DX40	486 type DXII 66	PC PENTIUM
4Mo RAM	4Mo RAM	4Mo RAM	4Mo RAM	8 Mo RAM
Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD
Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo
Accélératrice+VESA	Accélératrice+Vesa	Accélératrice+Vesa	Accélératrice+Vesa	Accélératrice+Vesa
Port Joystick	Port Joystick	Port Joystick	Port Joystick	Port Joystick
Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"
Clavier 102 touches	Clavier 102 touches	Clavier 102 touches	Clavier 102 touches	Clavier 102 touches
Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°
D.Dur 250 Mo	D.Dur 340 Mo	D.Dur 340 Mo	D.Dur 420 Mo	D.Dur 420 Mo
	Option D.Dur 420Mo : 290 F			
7490 F	7990 F	8190 F	10490 F	16990 F

MICRO PC vous offre une carte Son compatible S.Blaster2 + 2 HP ainsi que le tapis souris et joystick
(Interface Midi + Voix&Sons Digitalisés + Logiciels Multimédias)

Option Multimédia1: CD ROM Double vitesse Compatible CD Audio + Interface PC+Mégarace+Rebel Assault + Logiciels multi sessions = +1690 F

Option Multimédia2: CD ROM Double vitesse Compatible CDAudio + Carte son Audio Excel Pro 16 bits (remplace carte offerte) compatible S.B Pro2 + interface Midi+Mégarace +Rebel Assault + Log. Multimédia = + 1990 F

Nos PC sont livrés avec 10Mo de jeux. Nos configurations sont garanties 2 ans PMO + 3 ans assistance et MO

Jeux PC

Alone in the dark + jack	315
Battle Chess	315
Chess Maniac	365
Cinemania	525
Curse of enchetia	185
Day of Tentacle VF	315
Dracula unleashed	315
Dinausaure Adventure	415
Eye of Beholder I,II,III	370
Feddy Pharkas	304
Goblins 3	265
Inca II VF	285
Indy4	295
JourneyMan Project	445
Jurassic Park	265
King Quest VI	315
Kyrandia	328
Lords of Rings	325
Lost in Time 1+2	325
Man enough	325
Mantis	445
Mad Dog McCree	325
Microcosm	355
Return to Zork	255
Ringworld	255
Sherlock Holmes 3	475
7th Guest	445
Strike C'der + Missions	315
TFX	365
Tornado	365
Comanche+Missions	335

Jeux PC

Aces of Pacific	279	Lands of Lore	269
Aces over Europe VI	305	Microcosm	289
Alone I +jack	305	Pinball Dreams	229
Alone in the dark 2 VF	299	Prince of Persia 2	229
Alien Breed II	219	Privateer	309
Betrayal at Kondor	240	Return to Zork	279
Body blows	209	Rally	299
Comanche	289	Seal Team	269
Comanche Disk2	185	Sam & Max	299
Day of Tentacle VF	289	Shadow Caster	269
Dracula	300	Mortal Kombat	269
8 balls Dxe + Tristan	315	Simon Sorcerer	309
Dune II VF	249	Speed Racer	249
F1 Grand Prix	285	Strike C'der	265
Flashback	199	Strike Tact. Opt°	129
FlightSimulator V	319	Subwar 2050	249
FS5 Paris	269	Syndicate	265
FS5 San Francisco	269	TFX	295
FS5 New York	269	Tornado	305
Goal !!!	249	Ultima under II	239
Goblins 3	249	V for Victory 4	259
Inca II VF	289	XWing	299
Indy IV Atlantis VF	310	XWing Imp Purs	165
Indy car Racing	279	XWing BWing	169
Inferno	330	Street Fighter II	219
Ishar 2	225	Gabriel Knight	249
Jurassic Park	219	Genesia	209
Kasparov	289	Darksun CD	319

Livraison sous 48 H
Frais de port PC Province : +320F

News PC

&

Pinball Fant	319
World of Xeen CD	369
Privateer Miss	149
Award Winners 2	319
Bloodstone	229
Dream Web	349
Myst CD	399
Who shot J. Rock	379
Carlos	269
Mega Race CD	259
Rise of Robots CD	549
Rise of Robots PC	419
Microcosm CD	319
Gabriel Knight	339
Larry VI	369
Robinson Req	269
Lamborgh. Chall	249
Beneath a Stell	329
Beneath CD	439
Kyrandia II	289
Lands Lore CD	349
Rebel Assault CD	299
Ultima VII/VF Disk	379
Ultima VII/VF CD	399
Sakura CD	139
K. Beamish CD	149
Mario CD	149

CD X*

* Interdit aux moins de 18 ans

101 Sex Positions vol1	320	Extreme Delight	200
101 Sex Positions vol2	320	Girls Girls Girls	230
Adult CD Sampler	135	Girls of Vivid 1	320
Amourous Asian Girls	300	Girls of Vivid 2	320
Asian Ladies	320	Hidden Obsessions	420
Busty Babes	260	High Volume Nudes	215
Busty Babes Vol2	360	Kama Sutra	320
California Soft Version	220	Legends of Porno	320
California XXX Version	220	Local Girls	140
California DayDream	220	Lover's Guide	335
Camp Double	245	Mystic of Orient	320
College Girls	320	New Wave Hooker's	200
Creme de la Creme	320	Penthouse Hot N°	260
Debby does Dallas	275	Physical Therapy	310
Deep Throat	450	Southern Beauties	315
Devil in Miss Jones	275	Sinfully Yours	230
Digital Seduction	230	Super Smutware	180
Dirty Talk 1	420	Tracy I Love You	200
Doors of Passion	375	Week-End at Ennes	245
Expose	230	Wild Women	310
Women Who Love Men	320	Dream Girl X-Rated	345

Accessoires

SBlaster Pro2	599
SBlaster Value	899
SBlaster 16 Multi CD	1099
SBlaster 16 MCD ASP	1389
Cd-Rom simple vitesse	690
Cd-Rom double vitesse	1190
Joystick PC	89
FlightStick Pro	199
Thrusmaster MKI	599

Kit CD-Rom Double Vitesse + Rebel Assault +Megarace 1790 F

Kit CD-Rom Double Vitesse + Megarace +Rebel Assault + Sound Blaster 16 2490 F

Kit CD-Rom Double Vitesse + Megarace +Rebel Assault + Sound Blaster 16 MCD ASP 2990 F

Bon de Commande à retourner à Micro PC 147, rue de Crimée 75019 Paris tél 42 45 54 38

Nom:........................	Désignation	Prix TTC	☐Normal : +20 F
Prénom:........................			☐Collissimo : +29 F
Adresse:........................			☐Contre Rem : +35F
....			☐Mandat Postal
Code Postal:........................			☐Chèque
Ville:........................			
Téléphone:........................			Signature Obligatoire

UN JOYAD DE LA MORT POUR CD 32

Certes, nous aurions préféré un bon vieux joystick des familles, mais ce joypad possède plus d'un bouton en façade ! Auto-Fire réglable pour chaque bouton, mode ralenti (pause intermittente automatique), le SuperCD32 Control Pad remplacera avantageusement l'infâme bidule vendu avec la machine. Prix N-C.

LE SUPER WARIOR

Destiné plus particulièrement aux pilotes en herbe (et en avion), le SuperWarrior possède quatre boutons et un réglage des gaz. Quick Shot a tout misé sur l'ergonomie en proposant une prise en main des plus agréables. Son grand socle lui assure une stabilité, et son petit prix le succès. Il faut dire qu'à moins de 200 balles l'engin, on aurait tort de ne pas en profiter, non ?

TOUTE GAMME D'ENCEINTES

Soucieux d'étendre son image de marque, Quick Shot présente une nouvelle gamme d'enceintes. La puissance obtenue, compte tenu de la taille, est plus qu'honorable avec 2 x 40 watts pour le modèle Sound Mate 4 (à droite et en bas sur la photo). Il faudra néanmoins les alimenter, faute de quoi elles resteront aussi muettes qu'une canette de Coca. Prix des Sound Mates 4 : 600 francs TTC.

UNE TOUT' P'TITE SOURIS DE RIEN DU TOUT

Une misère. Pour moins de 100 balles (une misère, vous dis-je !), Quick Shot vous vend (allez, pour ce prix là, il vous la donne on va dire) la plus petite souris du monde. Hyper adaptée pour les notebooks, cette souris gratuite est 100 % compatible Microsoft et offre une résolution de l'ordre de 500 DPI. Pfff, moins de balles 100, ah que je rêve !

La gamme Sound Mate peut recevoir ce superbe caisson de basse. Les graves vous paraîtront ainsi plus présents, et le réalisme d'autant plus saisissant. Ça vaut quand même près de 350 F.

LE JETSTICK

Renommé pour la souplesse, la solidité et l'extrême précision de ses joysticks, CH Products lance une version naine de son célèbre "FlightStick". Le JetStick, c'est son nom, n'apporte strictement aucune innovation, son seul but étant de proposer à l'utilisateur l'une des manettes bon marché la plus agréable qui soit. Son prix devrait avoisiner les 240 francs. CH products vient d'annoncer qu'elle convertirait prochainement l'ensemble de sa gamme sur Macintosh.

Le shopping de l'ECTS

RECAPITULATIF DES PRÉVISIONS DE SORTIE

Attention, les prévisions qui figurent ci-dessous nous ont été communiquées par les éditeurs eux-mêmes, la direction du journal décline toute responsabilité en cas de non respect des délais. Tout attentat en représailles devra être commis dans les locaux de ces mêmes éditeurs et non chez nous.

LOST VIKINGS	CD32	INTERPLAY	AVRIL
STAR TREK	PC-CD ROM	INTERPLAY	AVRIL
CASTLE 2	PC-CD ROM	INTERPLAY	AVRIL
SIM CITY	PC-CD ROM	INTERPLAY	AVRIL
STAR TREK	A1200	INTERPLAY	MAI
STAR TREK 2	PC	INTERPLAY	MAI
BATTLE CHESS	CD32	INTERPLAY	MAI
STAR TREK 25th	PC	INTERPLAY	JUIN
SIM ANT	PC-CD ROM	INTERPLAY	SEPTEMBRE
WEREWOLF	PC	VIRGIN	MAI
COOL SPOT	PC	VIRGIN	MAI
OVERLORD	PC/A1200	VIRGIN	MAI
ALADDIN	PC/A1200	VIRGIN	OCTOBRE
LION KING	PC/A1200	VIRGIN	NOVEMBRE
SENSIBLE GOLF	PC/AMIGA	VIRGIN	NOVEMBRE
CRASH DUMMIES	AMIGA	VIRGIN	AVRIL
CANNON FODDER	CD32	VIRGIN	JUIN
LOST EDEN	CD32/PC CD-ROM	VIRGIN	NOVEMBRE
CREATURE SHOCK	PC CD-ROM	VIRGIN	NOVEMBRE
11th HOUR	PC CD-ROM	NOVEMBRE	VIRGIN
BENEATH A STEEL SKY	PC CD-ROM	VIRGIN	AVRIL
HAND OF FATE	PC CD-ROM	VIRGIN	MAI
GUNSHIP 2000	A1200/CD32	MICROPROSE	MAI
1942	PC	MICROPROSE	AVRIL
IMPOSSIBLE MISSION 2025	PC/A1200	MICROPROSE	MAI

ACROSS THE RHINE	PC	MICROPROSE	JUIN
HEIMDALL II	PC/CD32	CORE DESIGN	MAI
BANSHEE	PC/AMIGA	CORE DESIGN	JUIN
SKELETON KREW	CD32/AMIGA	CORE DESIGN	AOÛT
CHUCK RALLY	PC	CORE DESIGN	OCTOBRE
UNIVERSE	AMIGA/CD32	CORE DESIGN	JUILLET
DRAGONSTONE	AMIGA/CD32	CORE DESIGN	JUIN
THEME PARK	PC/AMIGA/A1200	BULLFROG	JUIN
BIOFORGE	PC	ELECTRONIC ARTS	JUILLET
WING OF GLORY 17-18	PC	ELECTRONIC ARTS	JUIN
SYSTEM SHOCK	PC	ELECTRONIC ARTS	JUIN
SUPER FROG	PC	TEAM 17	SEPTEMBRE
ALIEN BREED II	CD32	TEAM 17	OCTOBRE
KING OF THIEVES	AMIGA/CD32	TEAM 17	OCTOBRE
ALIEN BREED II	PC	TEAM 17	DECEMBRE
FIRE AND ICE	CD32	RENEGADE	AVRIL
BATTLETOADS	AMIGA	MINDSCAPE	AVRIL
OUT TO LUNCH	A1200	MINDSCAPE	AVRIL
EVASIVE ACTION	CD32/AMIGA	MINDSCAPE	OCTOBRE
MEGARACE	CD32	CRYO	OCTOBRE
DREAMWEB	PC/AMIGA	EMPIRE	MAI
EMPIRE SOCCER	PC/AMIGA	EMPIRE	JUIN
CYBERSPACE	PC/AMIGA	EMPIRE	JUILLET
RED GHOST	PC	EMPIRE	OCTOBRE
LORDS OF MIDNIGHT	PC	DOMARK	MAI

Le rêve virtuel

VIRTUAL DREAMS

3 DO

Battlechess	395 F
CPU Bach	395 F
Dragon's Lair	395 F
Escape from Monster Manor	365 F
Gun 3 DO	395 F
Incredible Machine	395 F
Jurassic Park	395 F
John Madden Football	395 F
Lemmings	395 F
Mad dog Mac Cree	395 F
Megarace	395 F
Microcosm	395 F
Night trap	395 F
Oceans Below	395 F
Out of this world	395 F
Sewer Shark	395 F
Space Shuttle	395 F
Star Control II	395 F
Stellar 7	395 F
Super wing Commander	395 F
The Horde	395 F
Total Eclipse	395 F
Twisted game show	395 F
Ultraman Blaster Jap	790 F
Wacky Race Jap	790 F
Who Shot Johnny Rock	395 F
Joypad 3 DO	399 F

Bientôt en exclusivité chez...

EPILEPTIK

les produits Virtual Dreams en démonstration permanente

EPILEPTIK 45 Bvd Murat
75016 PARIS
Tel: 40 71 04 04



3DO

Explorez l'univers 3DO



THE HORDE

3 DO

3DO PANASONIC
FZ1 + Crash'n BURN:
manette + cables inclus.
Version NTSC: **3990 f**
Version PAL : **4490 f**



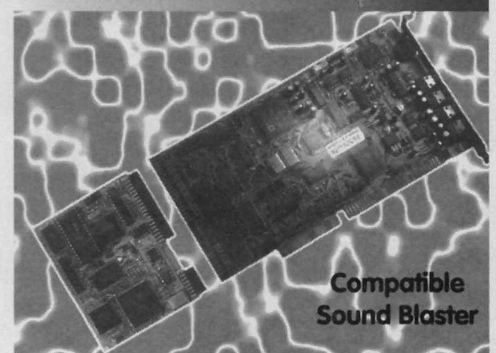
SUPER WING *Commander*

3 DO

Accessoires PC

Megagrip 3	149 F
Megapad 3	129 F
Megastick 3	99 F
Thrustmaster FCS Mark 1	550 F
Thrustmaster WCS Mark 2	790 F
Thrustmaster Formula T1	1150 F
Virtual Pilot	590 F
Reelmagic + Lair + Zork	2950 F
Ultrasound	1150 F
Soundblaster AWE 32	2275 F
CD Rom CDU33A Sony	1450 F

CARTE VIRTUAL FX 16



1ère carte développée par Virtual Dreams
- 16 bit audio numérique
- Interface CD-Rom
- Mode MPU-401 Compatible Midi

PRIX INCROYABLE... TELEPHONEZ !

En tant que grossiste nous fournissons aux revendeurs tous les materiels et logiciels en provenance des U.S.A. chaque semaine. N'hesitez pas à nous contacter pour tous renseignements. Catalogue des produits disponibles.

devient réalité

Commandez au (16-1)
42 15 20 60
Fax: 42 15 20 61

MAC CD-ROM

7 TH Guest	449 F
Battle Chess ENH	399 F
Chaos continuum	399 F
Hell Cab	549 F
Iron Helix	549 F
Journeyman Project	399 F
Legend of Kyrandia	399 F
Myst	349 F
Peter Gabriel Explora	449 F
Spaceship warlock	449 F
Virtual Valerie	499 F
Wrath of the gods	399 F
Indy 4	379 F



PC **shadow Caster**

PC Disquettes

Alone in the dark 2	349 F
Arena	349 F
Beneath a steal sky	299 F
Bloodnet VO	349 F
Cobra Mission	299 F
Doom	349 F
F 14 Fleet Defender	349 F
Formula One Grand prix	349 F
Hand of Fate - Kyrandia 2	299 F
In Extremis	299 F
Indy Car Racer	299 F
Lands of Lore VF	299 F
Larry 6 VF	299 F
Metal and Lace	249 F
Mortal Kombat	249 F
OM Football	249 F
Pacific Strike	349 F
Pacific Strike SAP	149 F
Police Quest IV	299 F
Privateer Righteous Fire	149 F
Quest for Glory IV	299 F
Sam & Max Hit the Roas VF	299 F
Sim City 2000 VF	319 F
Star Trek Judgement VF	299 F
Starlord	299 F
Subwar 2050	299 F
Syndicate Data Disk	149 F
Terminator Rampage	299 F
TFX	299 F
The Settlers	299 F
Ultima VIII Pagan VF	349 F
Ultima VIII Sap	149 F
UFO	349 F

Le 1er Kit de réalité virtuelle bientôt disponible sur PC

PC CD-ROM

Beneath a Steal Sky	349 F
Chaos Continuum	249 F
Conspiracy	379 F
Critical Path	399 F
Cyberrace	349 F
Daemonsgate	299 F
Gabriel Knight	349 F
Hell Cab	499 F
Inca 2	349 F
Iron Helix	299 F
Lands of Lore	349 F
Larry 6	379 F
Laser Squad	149 f
Le Cobaye	349 F
Man Enough	449 F
Megarace	249 F
Microcosm	339 F
Myst	429 F
Police Quest IV	349 F
Quantum gate	399 F
Rebel Assault	329 F
Shadowcaster	369 F
Shadowolrds	149 F
Super Strike Commander	349 F
Syndicate Plus	399 F
Ultima VIII	399 F
TFX	329 F
The Horde	399 F
Who Shot Johnny Rock	349 F

Liste non exhaustive, les prix sont sujets à modifications sans préavis. Sauf erreur typographique. Prix promotionnels indicatifs

VIRTUAL DREAMS vous propose également de nombreux jeux CD-ROM pour adultes.

VPC uniquement : envoyer votre bon de commande à VIRTUAL DREAMS - 45 Bvd Murat - 75016 PARIS

Nom: ....
Adresse: ....
....Tél. : ....
Code postal: ....Ville : ....

Réglement: **Chèque bancaire** **CCP**
Mandat-lettre **Contre remboursement (+35 F)**

Signature **Carte bleu** **N° ....**

Votre matériel: **PC** **Mac** **3DO** **Amiga** **CD 32**

TITRES	PRIX
Frais de port (T.pour le materiel)	+ 30 F
Total à payer=	F

Deleval 94



CD-ROM NEWS

TOUT SUR LES CD-ROM

OVER THE RAINBOW

INFO

Chic alors ! un lecteur de CD pour Amiga. Attendez, il faut s'entendre sur les termes. Amiga, oui, mais 1200, car ce lecteur qui se branche sur le port PCMCIA est destiné à utiliser des produits tournant en mode AGA. Donc, pas d'Amiga 600. De plus, l'Overdrive CD — c'est le nom de l'engin — est paraît-il capable d'exploiter LA PLUPART des jeux CDTV et CD-32. C'est quoi, "la plupart" ? Bref, comme la chose vaut tout de même 2 500 F, mieux vaut attendre le mois prochain qu'on teste la chose à fond. Si vous ne pouvez pas attendre, contactez Archos. Tél. : (33) 1 60 13 90 49.

BEAU COMME UN CAMION



Au moins aussi dynamique dans le secteur de la pédagogie que dans celui des jeux, Philips vient de sortir sur CD-I un titre destiné à la formation des chauffeurs routiers. Ce CD dispose de 15 minutes de vidéo, de 900 images commentées, de 75 pages de législation et de 150 pages d'évaluation, ce qui fait beaucoup de choses sur un disque de 12 cm. Concrètement, ce CD est destiné à optimiser la durée des stages de conduite. Ce titre est actuellement testé dans les centres interrégionaux de Monchy-Saint-Eloi (Oise) et Villette d'Anthon (Isère) de AFT-IFTM. Avouez que ça valait le coup qu'on vous en parle.

CDI

COUP D'GUEULE...

PC

Dans la série "on abuse", Origin nous propose la version CD d'Ultima 8. Jusque-là, pas de problèmes, mais contrairement à Shadowcaster CD qui a bénéficié de quelques améliorations notables, Ultima 8 CD est strictement le même que Ultima 8 Floppy et son Speech Pack. Pas de nouvelle intro, pas de nouvelles voix... Pire, le jeu s'installe obligatoirement sur le disque dur, pas une version abrégée, non, la version intégrale, de 35 Mo. Ceux qui comptaient sur la version CD pour économiser de l'espace disque dur, risquent d'être fort déçus. Remarquez, il y a pire encore, car on pouvait se dire que, bon, la version floppy nécessitant une phase de décompression, le CD permettrait de l'éviter. Que nenni... incroyable non ? Il faut croire qu'il n'y a pas assez de place sur le CD pour y inscrire les trois versions (anglaise, française et allemande) décompactées du jeu : c'est qu'il faut les caser, les 3 X 35 Mo... En fait, les deux avantages de la version CD par rapport à la version floppy sont ceux d'éviter l'insertion des disquettes lors de l'installation et le prix d'achat de la version CD (comprenant le speech pack) est inférieur à celui de la version floppy plus speech pack. Mais bon, quand même...

••• TELEX 3DO • TELEX 3DO • TELEX 3DO ••• Philips vient de passer un accord avec Paramount portant sur la publication, pour CD-I, d'une cinquantaine de films, dont trois devraient faire l'objet de versions interactives. On se rappelle qu'il y a deux mois, Philips avait passé un accord avec MGM, ce qui lui donne accès à de nombreux classiques, de "James Bond" à "La Panthère Rose" en passant par "Raging Bull" ou "Rainman".•••

••• L'éditeur Ubi Soft annonce qu'il distribuera prochainement les titres Dinausors, Pavaroti Life et Story of Early Aviation au standard Vidéo CD. Ces titres seront compatibles CDI et Amiga CD32 équipés de cartes Full Motion Video.••• TELEX 3DO • TELEX 3DO • TELEX 3DO

FONDATION ET EMPIRE

INFO

Pour la deuxième année consécutive, la Fondation Hachette propose une bourse destinée aux jeunes, âgés de 18 à 30 ans, qui présenteront un projet Multimédia original. Doté d'un prix de 150 000 F, cette bourse s'inscrit dans la cadre de le Fondation Hachette qui offre, depuis cinq années consécutives, six bourses de près d'un million de francs aux jeunes talents des métiers de l'écrit et de l'audiovisuel. Les dossiers de candidature pourront être présentés à partir du 28 mars, jusqu'au 20 juin 1994. Les candidats désireux de connaître les conditions de participation peuvent appeler le 16 (1) 40 45 45 20.

KIKAETE au 3DO SHOW !

Lancée au milieu du mois de mars au Japon, à grands renforts de publicité sur les panneaux de plusieurs quartiers hyper fréquentés de Tokyo, et sur des spots à la télévision nipponne, la 3DO commence à pointer le bout de son nez au sein des joueurs (fous furieux dans ce pays) de tous rangs et de tous âges. 3DO par-ci, 3DO par-là dans la bouche des professionnels japonais : on entendait plus que ce nom. Rappelons tout de même que si Matsushita, qui possède entre autres Nationale et Panasonic, n'est pas la première entreprise nipponne, elle demeure, et ce depuis longtemps, parmi le trio de tête, et de l'avis de tous les professionnels, elle ne peut se planter au risque de perdre sa crédibilité chez les consommateurs du pays du soleil levant, particulièrement attentifs à ce qui se fait en matière de technique et de technologie. Pour en savoir un peu plus sur les ambitions de Matsushita, nous avons jugé utile de nous rendre à Tokyo, et plus particulièrement au premier salon entièrement consacré à la 3DO. Et ce, non seulement pour y découvrir les produits "made in Japan", mais aussi pour y rencontrer les responsables de Matsushita. Nos loupiotes, ainsi éclairées par leur talent d'orateurs, nous pourrons peut-être nous forger un avis plus conséquent sur une machine avant-gardiste qui, quoi qu'il en soit, dérange un monde ludique qui, depuis quelques années déjà, se contente de vivre sur ses acquis. JM DESTROY

C'est le vendredi 1er avril que tout a commencé, par une chaude journée de printemps asiatique. C'est à quel ques pas du Boing Center qu'avait lieu ce premier salon mondial consacré à la 3DO. Si les nouveautés n'étaient pas nombreuses (mais nous en reparlerons) elles avaient au moins le mérite d'être là, et c'est tant mieux, car nous pouvions enfin nous réjouir de voir des titres complètement inconnus. Et pour cause, seuls les Américains développaient jusqu'à présent sur la machine de Matsushita. En tout, une vingtaine d'éditeurs étaient présents. Parmi les plus connus : Bandai, Riverhill, Japan Data Works, EA (tiens, des Américains !), Future Pirates, etc. Mais comme nous le confirmera Mr Masayuki Takeuchi, responsable du département "Overseas" ("Étranger") de Matsushita, d'autres éditeurs japonais, et notamment Capcom et Konami pour taper dans le "haut de gamme", vont se lancer dans la danse et dans l'aventure Matsushita, ce qui pourrait bien bouleverser l'attitude et les habitudes du joueur. Pour comprendre les produits et surtout leur philosophie sur 3DO, il faut laisser une bonne partie de nos acquis passés sur le bas-côté de la route, comme certains peuvent le faire avec leur animal de compagnie lors d'un départ en vacances (NDLR : arrête, on va pleurer !), et nous placer dans un contexte tout autre : celui du multimédia. Faute de place, je ne développerai pas la signification du mot en lui-même, qui n'est à mon sens que foutaise et baliverne de publicistes à la recherche de vocabulaire pour se donner bonne conscience, en clamant haut et fort la découverte d'un nouveau média. Mais arrêtons-nous là, l'heure n'est pas à la polémique, mais aux produits, jeux



Démonstration de la 3DO par Matsushita. Les nippons n'en croyaient pas leurs yeux. On les comprend : à force de voir des jeux débiles sur Super Nintendo...



LES PREMIERES PHOTOS EXCLUSIVES DE DRAGON BALL Z SUR 3DO

C'est avec l'intensité d'un véritable punching ball, que fut introduit le jeu phare sur 3DO : Dragon Ball Z. Un culte au pays du soleil levant !

Le premier d'entre eux et sans aucun doute le plus connu chez les possesseurs de consoles : Dragon Ball Z. Véritable phénomène au Japon, il est désormais en France, mais pour les plus jeunes. Dragon Ball Z est à l'origine un manga, BD japonaise dont le créateur est l'ultra célébrissime Akira Toriyama, une légende vivante pour tous les Japonais. Pour vous donner une idée de l'impact de ce manga, qui passe actuellement sous la forme d'un dessin animé à l'ultra célébrissime "Club Dorothée", je ne vous communiquerai que deux chiffres : 3,6 millions, c'est le nombre de pièces de Dragon Ball Z vendues en deux jeux sur Super Nintendo par Bandai, l'éditeur du titre, et 5 millions d'exemplaires correspond au tirage hebdomadaire de "Jump", le recueil de mangas le plus lu et le plus connu de tout le Japon. C'est donc une chance incontestable pour



Matsushita de disposer d'un tel titre sur leur machine. À lui seul, il pourra très certainement booster les ventes. Cependant, la version présentée lors de ce salon était légèrement différente par rapport à celle qui devrait voir le jour. En effet, muni d'un véritable punching ball, vous qui êtes dans la peau de San Goku, devez frapper le plus fort possible pour détruire définitivement la vermine qui s'oppose à votre quête des Balles du Dragon. C'est excessivement beau (normal, nous sommes sur 3DO !) ! Aucune date de sortie ne nous a été communiquée. Dommage, on aurait aimé le savoir.



ULTRAMAN



Chez Bandai, Ultraman (qui devrait être dispo à l'heure où vous lirez ces lignes), un bon jeu de baston bien bourrin, permettra au joueur de lutter d'arrache-pied contre des ennemis hideux et tous tirés de la série TV qui n'est pas sans rappeler celle des Godzillas, délectation des ados bridés. Coups non spéciaux et spéciaux seront bien évidemment de mise dans cette réalisation. Attention, toutefois : une certaine lenteur d'animation risque d'en mécontenter plus d'un.

TAKERU



Et hop, on reste dans les mangas et autres animations japonaises pour se consacrer cette fois à Takeru, un héros qui aurait pu être masqué et qui se chargera de réduire en cendre les zonards qui le coursent. À propos de course, Takeru en sera une : il s'agit là d'un véritable dessin animé interactif comme on en trouve sur CDI, Mega CD ou PC avec Dragon's Lair pour ne pas le citer, qui sera menée sur un rythme d'enfer. Les dessins sont dignes des plus grands chefs-d'œuvre animés japonais, d'autant que le nombre de couleurs à l'écran sera d'environ 32 000, ce qui est loin d'être négligeable même si on est un blasé du stick. Édité par Fun Project en association avec Panasonic (donc Matushita), Takeru est annoncé pour la fin du mois d'avril.

SATANAS ET DIABOLO

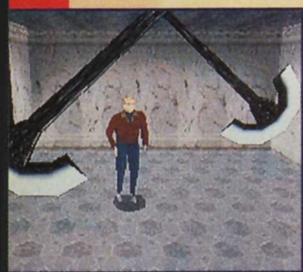


Restons encore un peu dans les licences avec une mieux connue celle-là, puisqu'il ne s'agit ni plus ni moins que de Satanas et Diabolo, qui se voit pour la première fois réalisée en jeu vidéo. Comme dans le dessin animé original, Satanas et son chien Diabolo se verront entraîner dans une course folle dans des engins de la mort. En tout, dix courses seront présentes et trois modes de jeux offerts. Satanas et Diabolo de Future Pirates (ce n'est pas moi qui le dis, ce sont eux !) sera disponible dans le courant du mois d'avril.

TETJUSIN



Puisque nous sommes dans le domaine de l'aventure, restons-y : chez Synergy, on pouvait voir l'un des titres les plus impressionnants de la 3DO. Son nom : Tetsujin. La trame de ce jeu d'action est assez simple : un beau matin, vous vous réveillez dans la peau d'un Tetsujin, un gros robot à la Goldorak qui ferait frémir les transformers et autre Ultraman. Réalisé en trois dimensions, Tetsujin peut être assimilé à Wolfenstein ou à Doom, avec en plus la qualité 3DO. Disponibilité immédiate pour ce titre qui, dans la démo tout du moins, utilise toutes les capacités du processeur 32 bits de la machine.



● DR HAUSER ●

Plus fort cette fois : voilà Dr. Hauzer de Riverhill Software. Un jeu entièrement en trois dimensions qui se déroulera exactement à la manière de l'excellent Alone In The Dark. Disponible également dans le courant du mois d'avril,

● VIRTUAL HOUSE ●



Si "multimédia" est un mot à la mode, c'est également le cas du mot "virtuel", et The Life Stage, Virtual House en est une illustration parfaite. Si vous êtes branché par tout ce qui est genre calcul de mesure au millimètre, façonnage et agencement de baraque, Vitual House est un soft pour vous. Arranger votre baraque comme bon vous semble sans pour cela avoir à déplacer pendant des heures vos meubles, c'est ce que vous proposera cette nouvelle réalisation sur 3DO.

● VIRTUAL QUEST ●



Vitual Quest de chez Ask Kodanshadevrait vous permettre d'affronter des momies, squelettes, animaux mythologiques et autres lascars. Disponible également au mois d'avril, ce jeu de rôle s'annonce comme l'un des meilleurs sur 3DO (NDLR : c'est même certain, car aucun n'est disponible à l'heure actuelle !), ce n'est pas moi qui le dis, ce sont les Japonais. Faisons-leur confiance.

● GHOST HUNTER ●



Dans le même style, notons également l'existence de Ghost Hunter Series, un jeu de rôle en 3D qui vous transportera dans la peau d'un chasseur de fantômes dans les années 30 à Londres.

● FIRE BALL ●



Et hop, on saute du coq à l'âne, pour causer de flippers, et plus particulièrement du premier disponible sur 3DO : j'ai nommé Fire Ball. Dans une perspective très intéressante, on retrouve dans ce flipper toutes les caractéristiques du véritable flipper de bistrot . Fire Ball est édité par Japan DataWorks.

INTERVIEW



Monsieur Takeuchi est au centre. Ses deux potes sont des amis de chambrée.

Pour mieux comprendre ce que pourrait être le phénomène 3DO au Japon, nous avons tenu à interviewer Mr Masayuki Takeuchi, le responsable des ventes "multimédia" chez Matsushita.

JOY - Quelle fut la date de lancement de la 3DO au Japon ?

MASAYUKI TAKEUCHI - La 3DO a été lancée le 8 mars, au prix de 54 800 yens (3 500 francs environ). En un mois, nous en avons vendu 100 000 pièces, ce qui est plutôt bon signe.

JOY - Comment situez-vous cela par rapport aux principaux concurrents, Sega avec la saturn, Atari avec la Jaguar et surtout la PSX de Sony ?

MT - Actuellement, la 3DO n'a pas de concurrent, ce n'est pas une console comme la Jaguar et ce n'est pas non plus un ordinateur, c'est autre chose. Un nouvel outil, une nouvelle forme de média. De plus, technologiquement, la 3DO n'a pas de concurrent non plus, puisque c'est actuellement la seule machine de nouvelle génération disponible : en cela déjà, elle est unique. Avec la carte MPEG, qui sera disponible dans le courant de juillet pour 29 800 yens (environ 2 000 francs), cette machine deviendra encore plus performante.

JOY - On sait que le succès d'une machine tient surtout à la qualité des produits disponibles. Combien d'éditeurs comptent développer sur 3D0 ?

MT - Actuellement, nous comptons 150 éditeurs japonais parmi les 550 licenciés dans le monde. Les plus gros éditeurs japonais qui développeront sur 3DO sont : Konami, Capcom, Bandai, Namco... quoique, en ce qui concerne ce dernier, rien n'a encore été signé définitivement.

JOY- Des rumeurs parlent de Street Fighter II sur 3DO. Est-ce réaliste ?

MT - Tout à fait ! Capcom annonce effectivement le développement de ce titre sur notre machine. Il devrait d'ailleurs comporter des scènes du film que Capcom est en train de tourner à Hong-Kong.

JOY- Quels sont vos objectifs de vente d'ici à la fin de l'année ?

MT - Nous espérons vendre 500 000 3DO au Japon avant l'année prochaine. Matshushita, la plus grosse entreprise japonaise, et nous-mêmes, nous sommes donnés les armes pour réussir.

JOY - Les ventes actuelles de la 3DO aux États-Unis ne sont pas fabuleuses. Pourquoi cette machine marche-t-elle mieux au Japon ?

MT - Panasonic a laissé les éditeurs de jeux faire leur propre marketing aux États-Unis. Nous, nous nous sommes occupés uniquement de la vente de la machine. C'est une erreur commerciale. Les produits sont liés à la machine, il faut une parfaite adéquation entre ces produits. Au Japon, nous n'avons pas reproduit cette erreur, nous nous occupons de tout ce qui est distribution et marketing. De plus, aux États-Unis, la machines et les jeux ne se trouvaient pas toujours dans le même magasin, ce qui est ridicule.

JOY - Le MPEG semble s'instaurer comme standard. Où en est actuellement Matsushita dans son étude et son développement ?

MT - Nous avons actuellement la technologie suffisante pour intégrer 120 minutes de films avec le son sur un CD, mais la machine coûte encore plusieurs millions de dollars et n'est donc pas accessible au grand public. Cette technologie devrait devenir abordable dans deux ou trois ans.

JOY - Merci !

Le 1er Strip-Poker sur CD-I

Strip-Poker pro

Prêt pour une soirée coquine? Devant votre téléviseur, Michael, Max, Lucie, Jane et Nadia vont essayer de vous battre au poker mais pas n'importe lequel!! Au strip-poker! vous avez déjà compris que vous avez intérêt à affiner votre tactique et stratégie de jeu si vous ne voulez pas finir en caleçon !! En revanche la récompense sera de taille si vous arrivez à battre Jane, Lucie ou Nadia, chacune plus sexy et séduisante que l'autre ou Max et Michael beaux play-boys musclés.











COMPACT disc Interactive

ULTIMATE BODY

AMIGA CD32

Beau, rapide et très complet, Ultimate Body Blows est le beat'em up que la CD32 attendait. Merci, Team 17 !



Nick et Danny possèdent tous deux des coups ressemblant fortement à ceux de Ryu et Ken dans SF2. Ici, un simulacre de Dragon Punch.





Mortal Kombat, Street Fighter II et autre Streets of Rage sont là pour nous le rappeler : toute console prétendant au succès, se doit de compter au nombre de ses références au moins un grand beat'em up. Pourtant, la CD32 était bien mal pourvue en ce domaine. La première tentative pour remédier à cela a été une authentique catastrophe. Beau, mais complètement injouable, Dangerous Streets fut une grande déception, aussi ne sommes-nous pas fâchés de voir monsieur Team17 venir aujourd'hui mettre son nez dans l'univers de la CD32 avec ce Body Blows revisité pour l'occasion.



UNE ARMÉE DE COGNEURS

En effet, cette dernière mouture "compile" sur le CD tous les éléments des deux premiers volets, Body Blows et Body Blows Galactic. C'est dire que le soft comporte une provision de guerriers plus que conséquente, puisqu'on ne dénombre pas moins de 22 candidats au titre de combattant suprême ! Certains viennent de notre planète, tandis que d'autres sont nettement plus suspects quant à leur provenance. Il existe ainsi un monde marécageux occupé par des dragons et dinosaures, un monde tropical où résident des amazones, ou encore une planète futuriste défendue par des robots. Bien évidemment, chaque personnage dispose de sa propre palette de coups, ainsi que d'un coup spécial particulièrement ravageur. Le contrôle de ce dernier a été amélioré par rapport aux versions Amiga. Pour l'activer, il vous suffit de maintenir l'un des boutons du joypad enfoncé, le temps qu'une jauge en haut de l'écran ne se remplisse. Seulement voilà, plus vous utilisez votre pouvoir spécial et plus la jauge s'agrandit, ce qui en rend la préparation de plus en plus longue. A part ce détail, UBB ressemble beaucoup à la version A1200 de Body Blows Galactic, c'est donc à la fois très rapide et très beau, grâce à la bonne exploitation de la palette AGA pour les décors de fond. Pourtant, à l'usage, c'est la version CD qui est de loin la plus amusante, et cela pour plusieurs raisons.

THE RIGHT GAME ON THE RIGHT MACHINE

Tout d'abord, pour le style de jeu dont il est question ici, il est évident que le joypad de la CD32, garni de sept boutons, est bien plus approprié qu'un "pauvre" joystick Amiga. Le contrôle des personnages est ainsi beaucoup plus simple, et toute la jouabilité du soft s'en trouve rehaussée. Par ailleurs, le principal défaut des précédents Body Blows provenait des temps de chargement pour chaque nouveau combattant ou décor, qui finissaient par agacer sérieusement



EDITEUR : TEAM 17
GENRE : ARCADE
NOTICE : -
NOMBRE DE JOUEURS : 8
CONTROLE : JOYPAD JOYSTICK

GRAPHISME	17
BRUITAGE	14
MUSIQUE	18
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	15
ORIGINALITÉ	15

91%

- ▲ 22 combattants sur un seul jeu, on ne peut pas dire que Team 17 vous escroque !
- ▲ Les graphismes sont splendides.
- ▲ L'animation est sans faille.
- ▼ Peut-être l'éditeur britannique aurait-il pu profiter des capacités du support pour réaliser une introduction ou des séquences intermédiaires en images de synthèse.

BLOWS

les joueurs, d'autant que nulle installation sur disque dur n'était prévue. Ici, rien de tout cela : grâce au CD, l'attente entre deux bastons n'excède jamais les cinq secondes. Bref, UBB prend un intérêt considérable sur CD32, d'autant qu'aucune tare ne vient entacher sa réalisation.



Matez-moi un peu ces décors, c'est splendide, à croire qu'il s'agit de détourner

UBB, LE JEU QU'EST BEAU ; UBB, LE JEU QU'IL VOUS FAUT

Autant vous le dire tout de suite — puisque l'on aborde l'aspect technique d'Ultimate Body Blows — le jeu est à cet égard presque parfait. Vous pouvez donc vous attendre à une avalanche de superlatifs dans les lignes qui suivent. Vous avez dit graphismes ? Dignes de la CD32, avec des personnages bien détaillés mais surtout 11 toiles de fond différentes absolument magnifiques, à la fois très fins pour ce qui est du trait et riches en couleurs (256), AGA oblige. Même les "vieux" décors du premier épisode ont été retravaillés, et le résultat approche de très près la qualité d'une borne d'arcade. L'animation n'est pas non plus en reste, les imposants sprites qui représentent les personnages se meuvent avec fluidité, mais surtout à grande vitesse. Si cela ne vous suffisait pas encore, il est possible de régler la célérité de l'animation avant de commencer à jouer à l'aide d'un mode "turbo". A la vitesse maximale, UBB est tellement rapide que cela en devient complètement fou ; on a carrément l'impression de regarder un film défiler en accéléré. Bien sûr, quelques petits malins objecteront que les décors, eux, ne sont que très peu animés, loins des scénettes d'arrière-plan de Street Fighter 2, par exemple. Mais honnêtement, l'action est tellement rapide et furieuse, que l'on n'a pas vraiment le temps d'accorder le moindre regard au paysage, sous peine de mordre la poussière dans les délais les plus brefs. Côté sonore, Ultimate Body Blows exploite parfaitement le support exploité, ce qui signifie que vous aurez droit, en plus des bruitages de coups et des voix digitalisées, à des musiques CD de très grande qualité, la plupart d'inspiration techno très marquée. Enfin, signalons que les options d'Ultimate Body Blows font preuve d'une grande souplesse, puisqu'il est pratiquement possible de tout paramétrer avant de débuter une partie. Qu'il s'agisse du niveau de difficulté, de la vitesse de l'animation, du mode de contrôle utilisé (joypad ou joystick Amiga, au choix), de la durée maximum du combat, ou encore du nombre de rounds à remporter pour triompher, voilà un soft manifestement conçu pour que chacun puisse s'y sentir à l'aise. En dehors des classiques parties à un ou deux joueurs, il est également possible de programmer un tournoi mettant aux prises jusqu'à huit joueurs, ou encore de mettre en œuvre un challenge par équipe (style "catch à quatre" : lorsque l'un des équipiers est mis K.O, le second rentre dans l'arène pour le suppléer). Voilà donc le retard de la CD32 sur ses concurrentes en matière de beat'em up comblé d'un seul coup grâce à ce superbe Body Blows, qui devient par la même occasion la référence suprême des jeux de combat sur Amiga. Un soft qui frappe en plein dans le mille !

PINKY



Ce magnifique porte-avions est le repaire au sein duquel Kossak, brillant élément de la marine russe, affronte ses adversaires.



Azona est chez elle, ici, et elle entend bien le démontrer à Puppet dans les secondes qui vont suivre !

ECHANTILLON DE PERSONNAGES


Kossak tourne sur lui-même à grande vitesse afin de s'enfoncer sous le sol pour mieux réapparaître derrière vous.


Warra possède un souffle glacé qui enferme ses adversaires dans un cocon de glace durant quelques secondes.


Loray vous expédiera le "Doigt de Bouddha" (sic) dans la tronche, si vous restez trop longtemps devant lui.


Tekno s'élève de quelques mètres avant de lâcher un mini-missile très efficace.


Maria traverse l'écran en balayant tout sur son passage. Elle ne boit pas, ne fume pas, mais qu'est-ce qu'elle cogne !



THE HORDE





Basé sur un principe des plus originaux, The Horde réconcilie PC et jeu d'arcade.

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : ARCADE
NOTICE VO : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS/CLAVIER/JOY
NOMBRE DE CD : 1
LECTEUR : DOUBLE VITESSE RECOMMANDÉ

GRAPHISME 17
BRUITAGE 15
MUSIQUE 17
ANIMATION 17
MANIABILITÉ .. 18
DURÉE DE VIE . 15
ORIGINALITÉ ... 18

88%

On subodorait que bon nombre de logiciels 3DO ne seraient que de simples adaptations de programmes tournant déjà sur microordinateurs. Ce dont on ne se serait pas douté, c'est que le contraire fût également possible. C'est pourtant le cas de The Horde, puisque je l'ai justement testé le mois dernier sur la 3DO susnommée. Certes, le programme ne présente pas d'obstacles techniques insurmontables, mais il faut bien avouer que la transposition reste d'une fidélité remarquable, si l'on veut, bien entendu, faire abstraction des séquences vidéo pleine présentes sur la version 3DO.

QUEL BINZ, MONSEIGNEUR !

Quelques mots sur l'histoire, tout d'abord. Sir Chauncey est un jeune et brave paysan qui, lorsqu'il ne travaille pas à la ferme, devient le serviteur de ses nobles seigneurs. C'est ainsi que, lors d'un repas que donne le roi, ce dernier, ingurgitant une énorme cuisse de poulet, est en passe de clamser étouffé. Le régisseur (un traître de première) constate le mauvais état de sa majesté le roi, et détourne immédiatement l'attention des invités en leur racontant la dernière blague de Toto. Depuis le temps qu'il veut sa place, au vieux, il ne va pas laisser passer l'occasion. Mais le jeune serviteur se précipite vers son roi et tente, en lui pressant le torse, de lui faire gerber le morceau de poulet. Kronus Maelor (le traître de première), consterné de voir ses espoirs s'évanouir en fumée, détourne immédiatement la situation contre Chauncey. "Garde ! Regardez, cet homme essaye de tuer le roi !". C'est alors que la cuisse de poulet ressort du gosier à vitesse grand V et le roi d'expliquer que le jeune homme vient non pas de l'étrangler, mais plutôt de le sauver. En guise de remerciement, il le proclame chevalier sur le champ. Il a désormais pour mission de défendre les terres du royaume des Hordes de monstres dégénérés qui viennent régulièrement tout péter. Vous voilà désormais dans la peau de Mister Chauncey.

UNE RÉALISATION SOIGNÉE

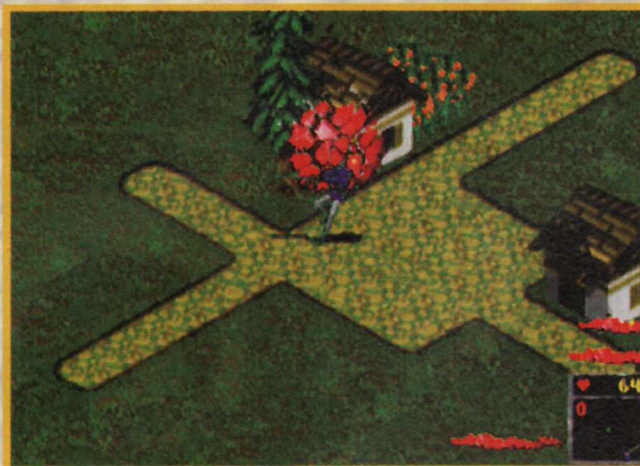
Vous incarnez donc le jeune chevalier et devez faire régner l'ordre dans les différents villages, tout au long de l'année. L'action se déroule en deux phases sur un territoire isométrique. La difficulté du jeu étant relativement progressive, vous débutez sur un terrain dépouillé qu'il vous est possible d'aménager sommairement : il s'agit de la première phase. Une case en bas, à droite de l'écran, regroupe différentes actions qu'il vous est possible d'effectuer comme, entre autres, celle de planter des arbres, de poser des barrières, de creuser ou de boucher des trous, de placer des vaches ou encore de construire des pièges, le tout dans un temps

- ▲ L'originalité du concept et la qualité des animations
- ▲ Les musiques directement sur CD
- ▲ Plus de 30 minutes d'une vidéo pleine d'humour
- ▼ Une action quelque peu répétitive
- ▼ Le niveau de difficulté trop élevé



Votre personnage peut disposer de plusieurs armes, tel qu'en témoigne ce boulet magique.

Dans ce niveau, les arbres contiennent des points de vie. D'autres, non. Ce qui fait qu'en moyenne, ça va ! Attention de ne pas tous les arracher quand même.





Malgré une animation à couper le souffle et un concept fort original, The Horde devient répétitif à la longue.

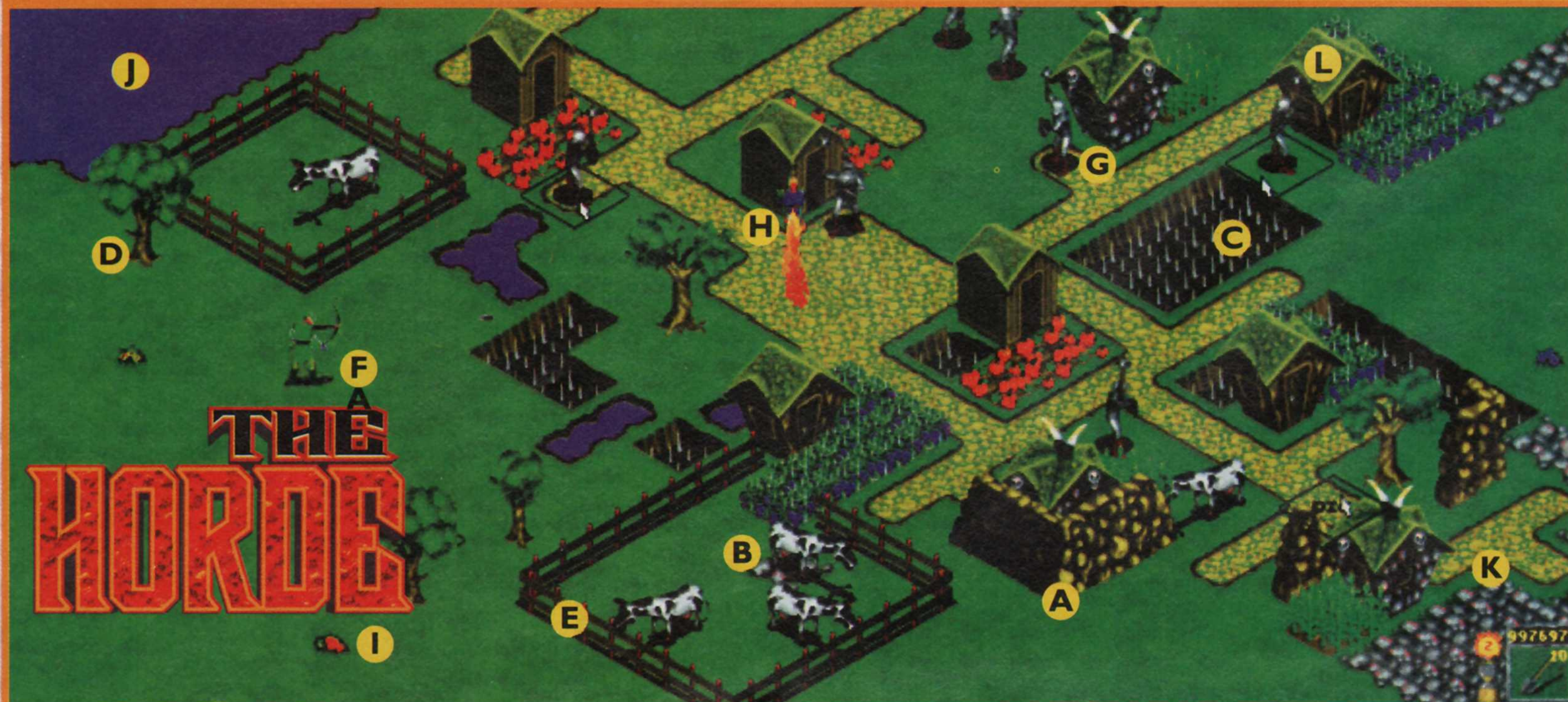
limité. Chacune d'entre elles vous coûte bien entendu plus ou moins d'argent, denrée plutôt rare dans ce bas monde (dans le nôtre aussi, d'ailleurs). En revanche, un village correctement aménagé devient plus rentable et rapporte, a fortiori, plus de sous. Faire la part des choses n'est donc pas toujours facile, d'autant plus que le régisseur vous ponctionne une taxe de plus en plus importante à chaque fin de tour, c'est-à-dire tous les ans. Si par malheur vous ne pouviez pas payer, l'aventure se terminerait malheureusement en prison. Dans le cas contraire, vous pourrez sauver la partie et rendre visite au magasin du coin, question d'acheter quelques armes supplémentaires. Plus vous avancerez dans le jeu et plus le magasin s'agrandira. Vous pourrez même vous payer une petite armée constituée de soldats ou d'archers. Ceux-ci prendront place dans votre inventaire et pourront être placés dans le village, au même titre que les vaches. Lors des phases de combat, ils ne se déplaceront pas, mais vous aideront considérablement en détruisant systématiquement tout ennemi se trouvant à leur proximité. Mais attention, car tout travail mérite salaire et il faudra payer leurs bons et loyaux services.

UN COMBAT RIGOLO

Comme vous avez pu le présager depuis pas mal de temps déjà, la seconde phase consiste à combattre. Pour ce faire, il vous suffit de sélectionner, dans l'inventaire, le loup-garou, signalant ainsi que vous mettez fin à la phase de construction. Vous empoignez alors votre épée et partez à la recherche des membres de cette horde de chiens affamés. A partir de ce moment, vous ne déplacez plus de curseur mais Sir Chauncey lui-même, à travers la totalité du terrain et grâce à un scrolling

QUELQUES DÉTAILS SUR LE PREMIER DES 5 MONDES.

A: Les murs arrêteront tout le monde, sauf les "Juggernaut Hordlings", d'immenses colosses détruisant tout sur leur passage.
B : Les vaches permettent de rentabiliser plus vite le village. En contrepartie, elles attirent les monstres affamés.
C : Les pics sont encore la meilleure solution pour protéger les points sensibles. Néanmoins, les Junggernaut passeront outre, et les Piranhas Hordlings les éviteront habilement.
D : Planter des arbres : voilà une solution qu'elle est bonne ! Chaque arbre ne coûte qu'une pièce d'or et ralentit considérablement l'ennemi. Et puis, un arbre, c'est joli, non ?
E : Qui dit vache, dit enclos. Là encore, il s'agit de ralentir la progression de la horde. Mais dépêchez-vous, car les barrières ne tiendront pas bien longtemps.
F : Les archers décochent leurs flèches à tout va. Le problème, c'est qu'ils coûtent une fortune et qu'ils ne sont pas très rapides à la détente.
G : Meilleur remède contre les énormes colosses rouges : les soldats, en tapant à toute vitesse sur leur tête, parviennent, la plupart du temps, à en venir à bout rapidement. Leur mise en service vous coûte 30 pièces d'or par tour et par homme.
H : Sir Chauncey. Selon le type d'achat que vous aurez effectué, vous pourrez l'équiper de différentes armes.
I : Un bout de viande attire les monstres. Vous n'aurez plus, ensuite, qu'à les cueillir.
J : Si, à l'instar de votre personnage, bon nombre de monstres peuvent traverser les marécages, ils peuvent également mourir si le trajet s'avère trop long. Pensez donc à creuser autour du village.
K : Chauncey se déplace plus vite sur les chemins. En revanche, je vous conseille fortement d'éviter les cailloux. Ils ralentissent considérablement votre progression.
L : Vous ne gérez à aucun moment les grosses constructions comme les maisons, par exemple. Celles-ci apparaissent en effet toujours plus nombreuses, à chaque niveau supérieur.



THE HORDE

multidirectionnel. Ce dernier n'est d'ailleurs pas très fluide. Le reste n'est qu'un jeu d'arcade génial. Qu'il s'agisse de l'animation de Chauncey lui-même ou de celle de ses assaillants, c'est d'une remarquable finesse et complètement hilarant. Le nombre de mouvements est incalculable, tant ils paraissent réalistes.

Ces crétins de stremons vont d'abord s'attaquer à vos cultures, casser vos maisons, et par dessus le marché vont tout tenter pour manger vos vaches et habitants. N'hésitez pas à leur crever le bide pour libérer les pauvres prisonniers. Cela dit, il existe plusieurs sortes d'animaux. Si les premiers sont d'une stupidité incroyable (ils s'explosent la tronche sur tous les pièges que vous aurez posés ou crèvent bêtement en séjournant trop longtemps dans l'eau), d'autres vous éviteront habilement en se cachant derrière les arbres ou vous fuiront comme des traîtres. Vous aurez même droit à des hordes de colosses détruisant murs et arbres sur leur passage. Plus d'une dizaine de coups d'épée seront alors nécessaires pour en venir à bout. A tout moment du combat, vous pourrez souffler un peu en consultant la carte générale du terrain. Ce sera également l'occasion de changer d'arme, si toutefois vous en disposez de plusieurs. Mais ne traînez pas trop quand même, car le jeu continue, lentement certes, mais sans vous. Le tour se termine lorsque : 1) il ne reste plus de monstres, 2) Calor prend un bain, 3) vous êtes mort, 4) les habitants ont tous été mangés, ou 5) il y a une coupure de courant (il fallait, bien entendu, répondre 1, 3, 4 ou 5, Calor ne prenant jamais de bain). La suite, vous la connaissez, puisque l'on retombe dans la phase de construction.

La bande musicale est à la hauteur de tout le reste, avec des musiques splendides inscrites directement sur piste audio : c'est-à-dire que le son proviendra du CD et non de la carte son. Les bruitages sont en revanche un peu moins bons, mais posent surtout des problèmes sur de nombreuses configurations. A titre d'info, un 486DX 33 équipé d'un CD de chez Creative Labs et d'une carte Thunderboard de chez MediaVision a refusé de lâcher le moindre bruitage. Espérons que ces quelques problèmes resteront extrêmement rares.

Signalons enfin la présence de près de 35 minutes de film vidéo comprenant : la présentation, de minis épisodes et quelques "flash" publicitaires entre chaque stage du jeu. C'est splendide et vous pourrez modifier la taille d'affichage des séquences vidéo, selon la puissance de votre machine.

The Horde apporte sur PC l'un de ces superbes jeux d'arcade que l'on est trop souvent habitué à voir sur d'autres machines, même si l'action, à terme, s'avère légèrement simpliste et répétitive. Cela n'empêche pas The Horde d'être exceptionnel, et je ne peux que vous conseiller un tel achat.

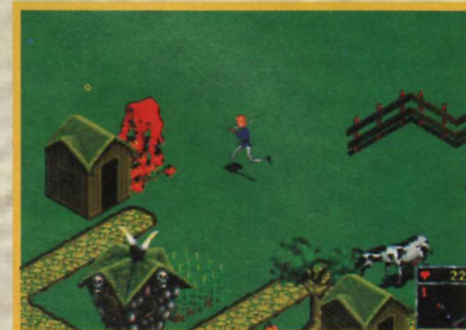
LORD POT DE FER NOIR



Le scrolling multidirectionnel n'est pas une merveille du genre. Il est en fait identique à celui de la 3DO, les ralentissements en moins.



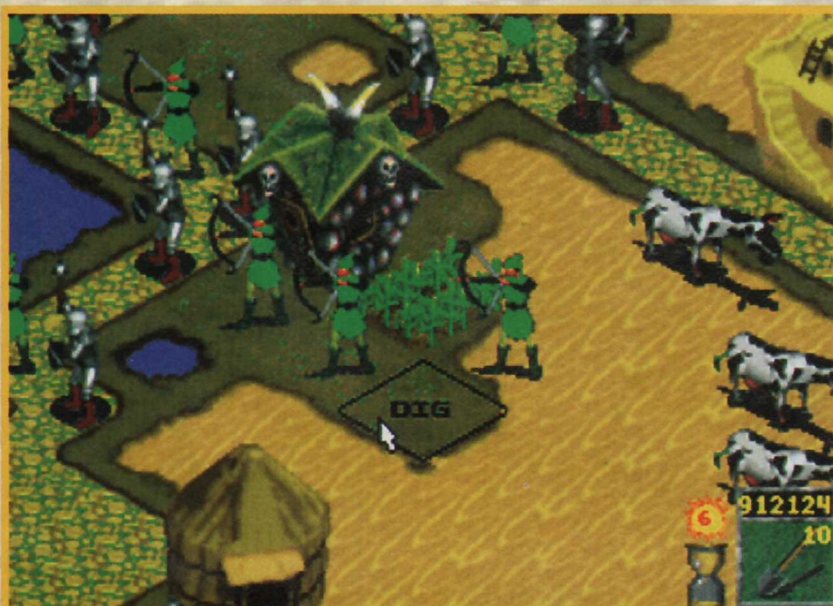




Les gros balourds devront être attaqués par derrière. Mais gare à vous, car s'ils se retournent, vous perdrez de nombreux points de vie...



Les opérations peuvent être menées à partir de cette vue satellite.



Vous ne disposez que de quelques minutes pour "équiper" votre village. Au départ, ne faites pas comme moi, ne dépenser pas bêtement votre argent et attaquer directement la Horde. Vous pourrez ainsi vous payer rapidement le matos nécessaire pour devenir le maître du monde.



FUNWARE
B. P. 267
75749 PARIS CEDEX 15
Tél. : 40.47.89.72
Fax : 40.47.89.74

TOUS LES JEUX DES LEUR SORTIE SUR
PC - AMIGA - ATARI - MACINTOSH - 3 DO

DISQUETTE 3.5	A L'UNITE	PAR 100
HD	6,00	5,50
DF/DD	3,80	3,60

BOITES DE RANGEMENT	
110 DISQUETTES 3.5	90
50 DISQUETTES 3.5	30

SOUNDMASTER+	510
SOUNDBLASTER AWE32	2400
KIT CD PUISSANCE 16 AVEC 2 JEUX CD	2990
LECTEUR CD ROM PANASONIC DOUBLE VITESSE (562 B) AVEC 2 JEUX CD	1920
AVEC CD KODACK ACCESS	1820

MATERIELS

EXTENSIONS		SOURIS PC/AM/ST	130
512 Ko A500	250	ALIMENTATION AMIGA	350
512 Ko avec H. A500	290	SCANNER AM/ST	1050
1,5 Mo A500	800	MANETTES AMIGA/ATARI	
1 Mo A500+	430	FAST WINNER TURBO II	60
1 Mo A600	600	SPEEDKING ANALOGIQUE	150
LECTEURS 3.5		MANETTES PC	
INTERNE PC	400	FLIGHTSTICK	340
INTERNE AMIGA	530	FLIGHSTICK PRO	610
INTERNE ATARI	790	JETSTICK	320
EXTERNE PC	750	CONTROL PAD	130
EXTERNE AMIGA	600	VOLANT FORMULA T1	1350
EXTERNE ATARI	600	FLIGHT CONTROL SYS.	690
DISQUES DURS		AMOVIBLES A600/A1200	
AMIQUEST 80 Mo	1890	AMIQUEST 120 Mo	2220

CD ROM PC

7TH GUEST + DUNE	410	QUANTUM GATE	390
BENEATH A STEEL SKY	380	REBEL ASSAULT	340
BLOODNET	300	RISE OF THE ROBOTS	330
COMMANCHE + MIS. 1 & 2	360	SHADOW CASTER	360
DAEMONSGATE	300	SUPER STRIKE COMMANDER	360
DRAGONSPHERE	290	T.F.X.	380
GABRIEL KNIGHT - VF	360	THE HORDE	460
INCA 2 - VF	350	UFO	340
JURASSIC PARK	330	ULTIMA VIII - VF	410
LANDS OF LORE - VF	330	WHO SHOT JOHNNY ROCK	NC
LARRY VI - VF	390	WINTER OLYMPICS	290
LE MONDE DE XEEN - VF	330	WOLFPACK	290
MEGARACE	330	10TH ANNIVERSAIRE :	390
MICROCOSM	360	COMPIL 10 JEUX dont Castles	
OUT POST	NC	Star Trek, Out of this world	
ADIBOU 6/7ANS - VF	380	INSTRUMENTS MUSIQUE	490
BEETHOVEN	490	SPACE & ASTRONOMY	210
DINOSAURES	490	WORLD ATLAS 4.0	490

AMIGA/ATARI

A320 USA	290 / 290
ALIEN BREED II	250 / -
AMAZON QUEEN	NC / -
APOCALYPSE	250 / -
B-17	190 / -
BENEATH A STEAL SKY	290 / -
BENEFACTORE	260 / -
BLASTAR	260 / -
BODY BLOWS GALACTIC	250 / -
BRIAN THE LION	190 / -
BRUTAL SPORTS FOOT	260 / -
BUBBA'N STIX	240 / -
CANNON FODDER	240 / 240
CHAOS ENGINE	240 / 240
COMBAT AIR PATROL	260 / -
CRASH DUMNIES	230 / -
DARKMERE	280 / 280
DENIS LA MALICE	240 / -
DISPOSIBLE HERO	270 / -
DUNE 2 - VF	270 / -
DYNABLASTER	- / 210
ELFMANIA	250 / 250
ELITE 2	270 / 270
EUROPEAN CHAMPIONS	240 / 240
F1 GRAND PRIX	280 / 280
FURY OF THE FURIES	250 / -
GENESIA	280 / 280
GLOBAL GLADIATORS	240 / -
GOAL	250 / 250
GOBLINS 3	270 / 270
HEIMDALL II	NC / -
HISTORY LINE - VF	290 / -
INDY 4 AVENTURE - VF	340 / -
INDY CAR RACING	300 / -
INNOCENT	230 / -
JURASSIC PARK	240 / -
K240	260 / -
KING QUEST VI - VF	310 / -
KIT VICIOUS	NC / -
LEGACY OF SORASIL	250 / -
LOTUS TURBO TRILOGY	260 / -
MAELSTROM	310 / -
MANCHESTER UNITED	240 / -
MONKEY ISLAND 2 - VF	340 / -
MORTAL KOMBAT	250 / -
Mr NUTZ	250 / -
NORD & SUD	280 / -
O.M. FOOTBALL	240 / -
PERIHELION	190 / -
PINBALL SPE. EDITION	230 / -
RALLY	270 / -
RISE OF THE ROBOTS	280 / -
ROBINSON REQUIEM - VF	270 / 270
SECOND SAMOURAI	270 / -
SETTLERS	290 / -
SIM EARTH - VF	270 / -
SIMON THE SORCE. - VF	320 / -
SKIDMARKS	240 / -
STAR TREK	310 / -
STARDUST	200 / -
SUPER LEA. MANAGER	240 / 240
SYNDICATE - DISK	160 / -
SYNDICATE - VF	250 / -
T.F.X.	270 / -
THE PATRICIAN - VF	260 / 260
TOTAL CARNAGE	NC / -
TURRICAN III	240 / -
TWILIGHT 2000	290 / -
URIDIUM II	240 / -
WINTER OLYMPIC	250 / -
WORLD CUP SOCCER 94	NC / -
ZOOL 2	240 / -

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - LISTES NON EXHAUSTIVES

3 DO

CONSOLE / NTSC + CRASH 'N BURN	4990
DRAGON'S LAIR	430
JOHN MADDEN FOOT.	369
MONSTER MANOR	369
OUT OF THIS WORLD	429
THE HORDE	440
TOTAL ECLIPSE	479
WING COMMANDER	369
TRANSCODEUR	690

Permet d'utiliser la 3 DO sur TV PAL/SECAM

AMIGA 1200

ALIEN BREED II	230
BODY BLOWS GALACTIC	260
CAPTIVE 2/LIBERATION	260
CHAOS ENGINE	270
DENIS LA MALICE	250
GUNSHIP 2000	260
JURASSIC PARK	250
KING QUEST VI - VF	310
Mr NUTZ	260
OUT TO LUNCH	240
RISE OF THE ROBOTS	280
ROBINSON REQUIEM - VF	290
RYDER CUP	250
SABRE TEAM	230
SECOND SAMOURAI	250
STAR TREK, 25th ANN.	310
T.F.X.	270
ZOOL 2	250

MACINTOSH

FALCON 3 / MC	380
INCA - VF	390
INDY 4 AVENTURE	390
KING QUEST VI	380
LOST IN TIME	360
MONKEY ISLAND 2	370
PINBALL CRYSTAL CALIB	410
SIM CITY 2000 - VF	330
SIM LIFE	150
STAR TREK	310
VICTORY AT SEA	380
CD ROM	
7TH GUEST	490
DRACULA UNLISHED	430
MYST	340
WRATH OF THE GODS	NC

AMIGA CD 32

CONSOLE + 2 JEUX	2490
CONTROL PAD	190
CARTE FMV	1690
ALIEN BR. SPE.EDIT+QWAK	220
BODY BLOWS GALACTIC	250
BRUTAL SPORT FOOT	250
BUBBA'N'STIX	220
CASTLES II	260
CHAOS ENGINE	260
CHUCK ROCK 2	230
COMPOSER QUEST	300
DANGEROUS STREETS	260
DEEP CORE	220
DENIS LA MALICE	230
DISPOSIBLE HERO	230
ELITE II	240
FIRE FORCE	230
FURY OF THE FURIES	230
GENESIS	260
GUNSHIP 2000	230
INFERNO (EPIC2)	270
JURASSIC PARK	270
LABYRINTH OF TIME	190
LEGACY OF SORASIL	240
LITIL DIVIL	240
LOTUS TRILOGY	260
MANCHESTER UNITED	230
MICROCOSM	300
NICK FALDO GOLF	300
NIGEL MANSELL	260
PINBALL FANTASIES	230
PIRATES GOLD	240
PREMIERE	140
PROJECT X + F17	220
RISE OF THE ROBOTS	260
SABRE TEAM	230
SENSIBLE SOCCER 92/93	200
SHADOWS OF WORLD	270
SOCCER KID	230
SUMMER OLYMPICS	260
T.F.X.	270
URIDIUM II	220
UTOPIA 2	260
ZOOL 2	230
FILMS	
TOP GUN - VF	180
LES NUITS FAUVES-VF	180
CONCERTS	
BRYAN ADAMS	150
A. LLOID WEBBER	150
BON JOVI	150

PC

1942 : PACIFIC AIR WAR	330	LITIL DEVIL	300
ACES OVER EUROPE - VF	330	LOST VICKING	280
AL QUADIM	330	MANCHESTER UNITED	230
ALONE IN THE DARK 2 - VF	350	MIGHT AND MAGIC 5 - VF	280
AMAZON QUEEN	NC	MORTAL KOMBAT	250
ANCIENT ART OF WAR ...	250	NORD ET SUD - VF	330
ARENA	340	O.M. FOOTBALL	260
B-17	290	PACIFIC STRIKE	330
BATTLE ISLE 93	250	PACIFIC STRIKE - SPEECH	170
BENEATH A STEEL SKY - VF	320	PERFECT GENERAL II	360
BLOODNET	300	PINBALL FANTAISIES	240
BREAKLINE	280	POLICE QUEST IV - VF	330
CAESAR - VF	290	PRIVATEER	310
CANNON FOODER	300	PRIVATEER - SPE. OP. 1	150
CARRIERS AT WAR II	340	PRIVATEER - SPEECH PACK	160
CHAOS ENGINE	NC	PROJECT NOMAD	250
CIVILIZATION - VF	290	QUEST FOR GLORY III - VF	290
COMMANCHE + DISK 1	360	QUEST FOR GLORY IV - VF	330
DAY OF TENTACLE - VF	330	RAILROAD TYCOON DELUXE	280
DELTA V	NC	RAVENLOFT	420
DONGEON HACK - VF	330	RISE OF THE ROBOTS	320
DONGEON MASTER II	340	ROBINSON REQUIEM - VF	290
DOOM (SHAREWARE)	75	SABRE TEAM	230
DUNE 2 - VF	290	SAM & MAX - VF	320
ELITE 2	310	SHADOW CASTER	310
EVEN MORE INCRE. MAC. - VF	300	SIM CITY 2000 - VF	310
F14 FLEET DEFENDER	330	SIMON THE SORCERER - VF	330
F15 STRIKE EAGLE 3	320	SPACE HULK	280
FIELDS OF GLORY - VF	290	SPACE QUEST V - VF	330
FLIGHT SIM. 5 - VF	340	SPEAR OF DESTINY	290
FREDDY PHARKAS - VF	280	STAR TREK II	340
FURY OF THE FURIES	260	STARLORD - VF	340
GABRIEL KNIGHT - VF	330	STREETFIGHTER 2	100
GENESIA - VF	290	STRIKE - TACT. OP.	160
GLOBAL DOMINATION	350	STRIKE COM + SPEECH	360
GOAL	290	STRONGHOLD - VF	290
GOBLINS 3	290	SUPER SKI 3	320
GREAT NAVALE BATTLE II	340	T.F.X.	300
HEROS OF THE 357TH	90	TASK FORCE 1942	290
HIRED GUNS	340	TERMINATOR 2029 + DISK	350
HISTORY LINE - VF	340	TERMINATOR RAMPAGE	280
IN EXTREMIS - VF	310	TI-FIGHTER	NC
INCA 2 - VF	270	UFO	330
INDY 4 AVENTURE - VF	340	ULTIMA 8 - SPEECH PACK	160
INDY CAR	300	ULTIMA 8 - VF	350
INNOCENT	360	VICTORY AT SEA	NC
KINGMAKER	320	VROOM MULTIPLAYER	230
KYRANDIA II(HANDofFATE)-VF	320	WING COMMANDER ACADEMY	290
LANDS OF LORE - VF	330	WING COMMANDER+SPEECH	360
LEGACY - VF	290	WISARDRY VII	290
LEISURE SUIT LARRY VI - VF	350	X-WING + DISK 1	360
LINKS386 PRO - SVGA	310	X-WING DISK 1 + DISK 2	290

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 40.47.89.72

BON DE COMMANDE à découper ou à recopier et expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

NOM ____________
ADRESSE ____________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________

TELEPHONE ____________ N° CLIENT (facultatif) ________

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° ____________
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

QTES	TITRES	PRIX

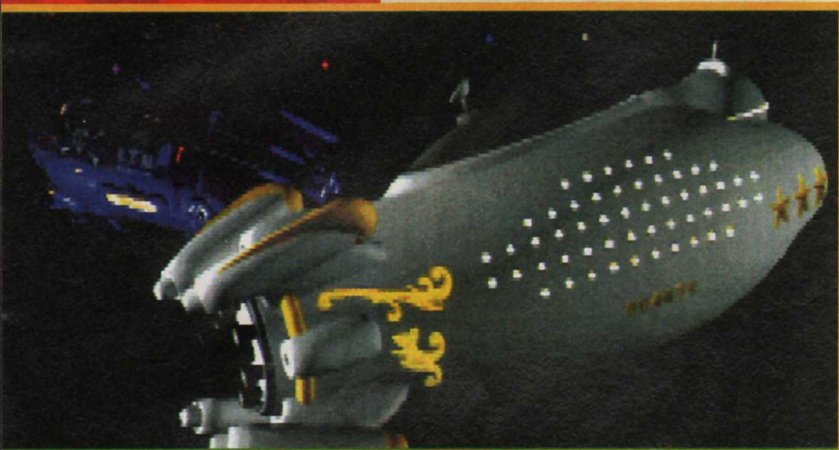
FRAIS DE PORT 30 F
(Consoles, cartes sonores et lecteurs CD ROM 60 F)
Expédition colissimo et recommandé — TOTAL A REGLER

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ MACINTOSH ☐ CD 32 ☐ 3 DO
☐ ATARI ☐ 1 MEGA ☐STF ☐STE ☐1040 ☐520
☐ AMIGA ☐1 MEGA ☐1200 ☐500 ☐500+ ☐600
☐ PC et COMPATIBLES ☐CD ROM ☐VGA ☐SVGA RAM : ☐3,5 ☐1,44 M ☐720 K ☐5,25 ☐1,2 M ☐360 K

On l'attendait depuis longtemps. Trop, peut être ! C'est incroyable ce que les critères changent, en deux ans.



SPACESHIP WARLOCK



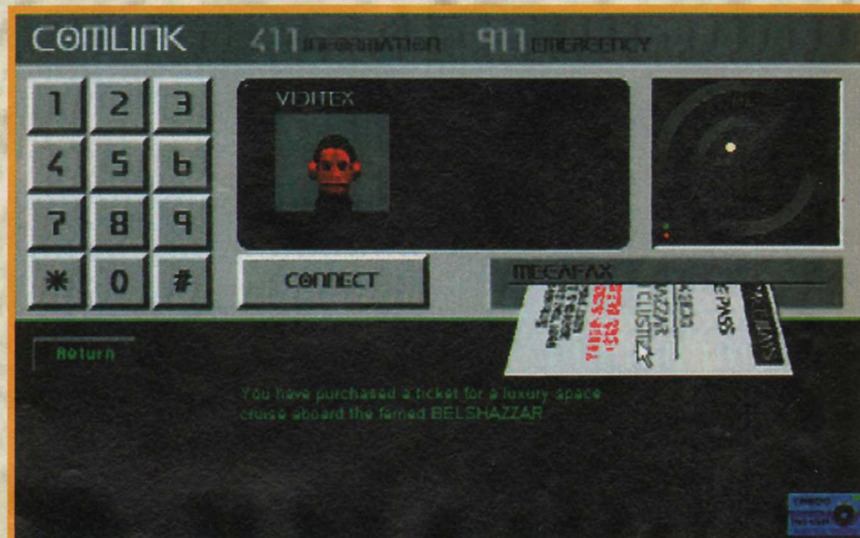
cd rom PC

EDITEUR : REACTOR
GENRE : AVENTURE
NOTICE VF : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS
LECTEUR CD : DOUBLE VITESSE RECOMMANDÉ

GRAPHISME	15
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	13
ORIGINALITÉ	15

80%

A l'époque de sa sortie sur Macintosh, il y a deux ans, Spaceship Warlock représentait le nec plus ultra en matière de jeux sur CD-ROM. Depuis, les produits ont évolué et il faut bien avouer que l'on est un peu déçu, même si le jeu reste intéressant. Appartenant à la catégorie des jeux d'aventures, Spaceship se joue à la souris. Le principe est simple, on clique sur une partie du décor : si l'on peut s'y rendre, l'image change ; si l'on peut utiliser un objet, il s'affiche en gros plan sur l'écran. Dans certains cas, il est possible de le tirer afin de le placer dans son inventaire... tirer l'objet, pas l'écran ! Simple et efficace. La chose se passe dans un monde futuriste, un peu glauque, un peu ringard aussi, entre Guy l'Eclair et "Blaidreuneur", papier gras et ordinateurs sophistiqués. En début de partie, vous vous retrouvez sur la planète Terre. Changement de taille, la planète entière a été "enlevée" par les Kroll et ils l'on emmenée dans leur espace. Parallèlement à cet état de fait – déjà assez peu réjouissant, mais s'il ne se passait rien, les jeux seraient somme toute aussi tristes qu'une vie banale – l'espace est infesté de pirates qui voudraient bien mettre la main sur les richesses de notre belle planète. Au milieu de tout ça et de la ville donc, vous êtes pour le moment un peu paumé. Heureusement, l'endroit n'est pas très grand et en deux trois clics, vous devriez avoir fait le tour des lieux. Après quelques péripéties que je vous laisse le soin de découvrir, vous vous retrouvez en possession d'une carte de crédit. Tiens, justement, voilà un engin qui semble en mesure d'accueillir la carte. En cliquant dessus, vous accédez au panneau de contrôle. En fait, il s'agit d'un Comlink, savant mélange de fax, distributeur de fric et ordinateur, le tout équipé d'un écran. En appelant les renseignements, celui-ci affiche l'image d'un robot animé. Pour obtenir un renseignement sur un sujet, il suffit de le taper (en anglais) au clavier. Bref, le temps de prendre connaissance du numéro de l'aéroport, le temps de vous renseigner sur les différents vols, en profitant au passage d'une incroyable publicité vantant les mérites des croisières spatiales (la voix du vendeur rappelle Eric Idle, des Monty Python), le temps de commander votre ticket de réservation, le temps d'assister à une superbe scène intermédiaire, et hop ! vous embarquez sur le Beltheezar, pour ce que vous pensez être une croisière de luxe. Le temps que je boive un café et je vous raconte la suite... Eh ! t'as de la monnaie ? Bzzz... glouglou... Ah ben d'accord, j'ai le café mais pas le gobelet autour. De toute façon, je bois trop de café. Bon, ben, c'est reparti. On en était à Pac Man ? Ah non ! Spaceship Warlock sous Windows. Le temps passe à une vitesse. A bord, après avoir fait connaissance d'une créature de rêve, et – toujours en tapant vos questions au clavier – avoir pris connaissance de nouvelles informations sur les pi-



Lorsqu'on clique sur un objet utilisable, il apparaît en gros plan.

rates, le Beltheezar se fait attaquer. Vous vouliez savoir qui est Hammer, le chef des pirates ? Ça tombe bien, il vient de vous enlever. Toujours sur le même principe, vous devrez démêler tout cela et explorer des labyrinthes, combattre des adversaires stupides à grands coups de souris (rassurez-vous, il y a très peu de combats) et naturellement réussir à vous sortir de ce mauvais pas.



Hep, taxi ! A l'aéroport ! Naturellement, la scène est animée. Le futur, ça a l'air chouette, on peut payer la course par carte de crédit.


Même s'il faut cliquer pour se rendre au vaisseau, l'aventure est ici assez restreinte. A moins d'être un peu crétin , on se doute qu'il faut se diriger vers l'astroport.



Le robot à qui vous devez donner votre ticket d'embarquement est animé. De bonnes ou de mauvaises intentions, mais le fait est qu'il bouge.

LA 3D SE DÉMODE TROIS FOIS PLUS VITE

Graphiquement, Spaceship Warlock ne tient pas la comparaison avec les nouveaux venus, type Myst, et apparemment cette version PC est un peu moins belle que celle sur Mac. Cela tient plus à la taille du pitch des écrans Mac qu'à un problème de résolution, mais bref, c'est moins beau. A peine, mais moins. Indépendamment de ces considérations techniques, le graphisme utilise une technique assez bizarre et pas toujours du meilleur effet. Au milieu de décors en 3D de type Hellcab (dégradé par points, image mate et très carrée), des objets 3D superbes, avec reflets et surfaces ombrées, font un peu tache. Jolie tâche, certes, en 256 couleurs, mais tache. En ce qui concerne le design général, le stylisme des objets, c'est en revanche superbe et sans faute de goût (ou alors exprès, pour faire kitch). Comme disent les Les Nuls: "ce qui fait qu'en moyenne, ça va". Côté de le son, rien à dire. Ce serait du reste dommage, puisque ça risquerait de couvrir les nombreux bruitages et voix trafiqués qui accompagnent la moindre action. Hélas, le jeu, qui ne s'installe pas sur disque dur (même pas un petit fichier d'échange), rame plus ou moins en fonction de la vitesse de lecteur de CD. Ca fait qu'en moyenne, ça va moins vite qu'il ne le faudrait.

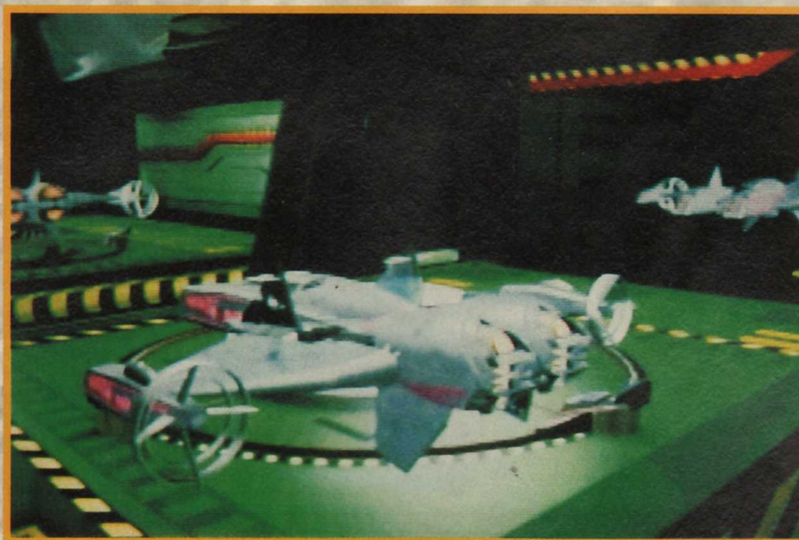
MOULINEX

▲ L'ambiance cyber est bien rendue en raison de la présence de nombreux détails.
▲ L'humour est présent tout au long du jeu.
▲ Les bruitages sont de bonne qualité.
▼ Les décors sont un peu sobres.
▼ Le jeu est trop court.
▼ Sur lecteur double vitesse, c'est limite.

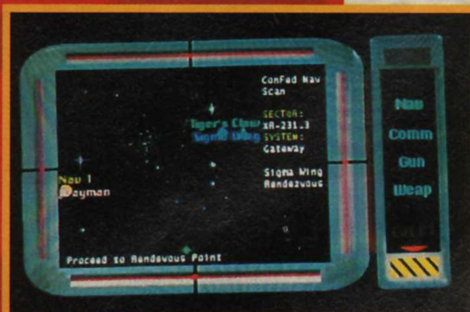




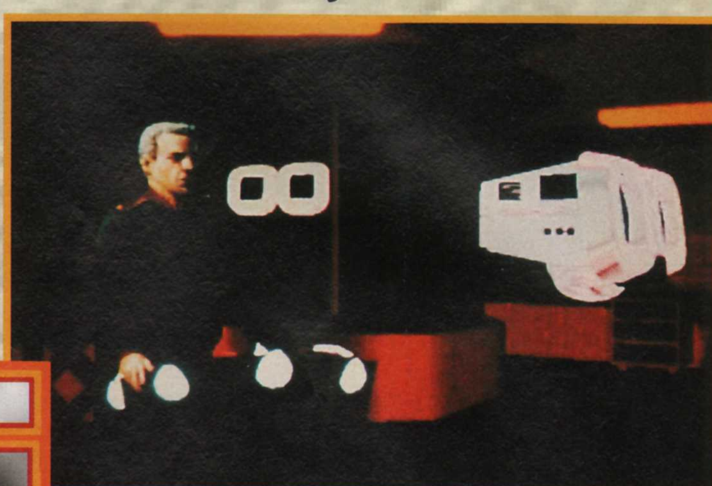
L'écran d'option permet, en cours de jeu, d'envoyer un message radio à son coéquipier, de consulter la carte, de changer ses armes et enfin de s'éjecter.



Grand spectacle sur petit écran, Super Wing Commander va particulièrement ravir les passionnés de S.F., de combats spatiaux et, de façon plus générale, les amateurs de bons jeux.







SUPER WING COMMANDER

- ▲ L'ambiance générale est digne d'un film de science-fiction.
- ▲ Les scènes de transition sont particulièrement bien réalisées.
- ▲ Les bruitages sont d'excellente qualité.
- ▼ Les sons de la bande orchestre sont ridicules.
- ▼ Lorsqu'il y a trop d'adversaires, le jeu se bloque par moment.

EDITEUR : ORIGIN
GENRE : SIMULATION
NOTICE VO : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD ET EXTENSED JOYSTICK

GRAPHISME	17
BRUITAGE	17
MUSIQUE	10
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	17
ORIGINALITÉ	15

92%



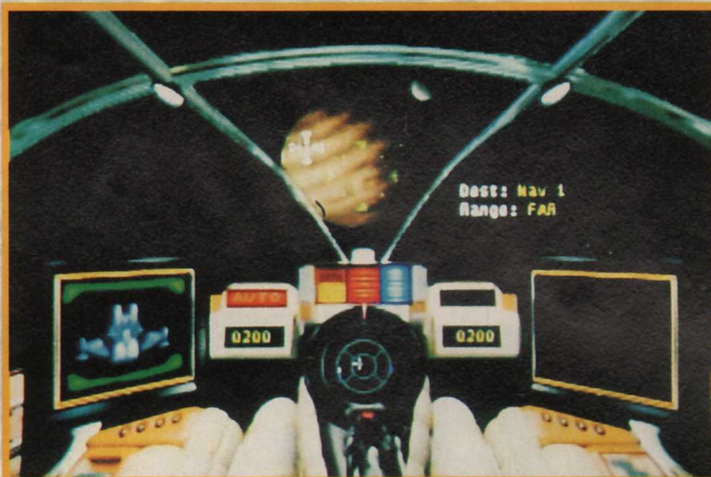
Si vous lisez Joystick depuis quelque temps, vous savez tout le bien que je pense de ce jeu sur PC. Bref, sachez que c'est avec un œil fort critique que je me suis penché sur la chose. Il en ressort que les joueurs qui découvriront Super Wing Commander sur 3DO seront comblés et que les possesseurs de PC seront jaloux ! Comme le laisse supposer le qualificatif "super", SWC, basé sur le premier volet de la série, comporte plus de missions, mais aussi plus de scène intermédiaires. Le contraire eut été étonnant, la séquence d'introduction en 3D n'a rien à envier à celle de Total Eclipse, à savoir que c'est sublimement beau. Pendant cette séquence, vous allez prendre connaissance du contexte du jeu. Dans de nombreux secteurs de la galaxie, la guerre fait rage entre la confédération terrienne et l'empire Kilrathi. Vous incarnez dans le jeu Maverick, jeune recrue qui vient d'arriver sur le Tiger's Claws (griffes du tigre), un vaisseau amiral de la flotte terrienne. Pour vous donner une idée de la taille de l'engin, imaginez une sorte de porte-avions Clémenceau géant. Griffe du Tigre ? Clémenceau ? Il devrait y avoir le moyen de faire un bon mot avec ça, mais pas de temps à perdre tant il y a de choses à dire sur ce jeu. Au cours de plus de 70 missions, c'est-à-dire près du double de WC sur PC, vous devrez combattre l'adversaire en pilotant différents types de vaisseaux, le tout avec un affichage 3D d'excellente qualité. Du reste, je suis au regret d'apprendre à ceux qui jouaient à WC sur PC, que le graphisme 3D de cette version est supérieur. Il est certes pixellisé et parfois lent, mais c'est plus beau. Mais je m'égare...

SE MÉFIER DES A PRIORI

A priori, on pourrait penser que SWC est un jeu de combats spatiaux de plus, mais grâce à un scénario en béton armé, on assiste en réalité au déroulement d'un véritable film dont on est le personnage central. Entre les missions, en effet, des scènes non interactives permettent de suivre la vie dans la base : on y trouve des traîtres, des héros, des salauds, etc. Bien entendu, ces scènes sont extraordinaires, et toujours par rapport à la fameuse version PC, les animations sont totalement nouvelles. Côté son, la partie bruitages et les voix digitalisées sont de bonne qualité, mais hélas, la musique est ridicule et semble avoir été repiquée sur la version pour carte Adlib. Bon point, on peut afficher

ou non un sous-titre des textes (en anglais). En ce qui concerne les commandes, l'équipe responsable de l'adaptation s'est surpassée : eh oui, il n'y a pas de clavier sur 3DO ! Pourtant, toutes les options qui faisaient le charme du logiciel sont présentes : vues extérieures, accélération, turbo, etc. On s'en doute, tout cela se fait au prix de quel-ques inconvénients, et il faudra un petit moment d'apprentissage pour mémoriser les différentes combinaisons de touches. Comme il a bien fallu tricher un peu pour tout caser, les options permettant d'envoyer des messages au coéquipier, de changer les armes et de s'éjecter, sont dans un menu à part. Bref, tout n'est pas parfait, mais le fait est que ça donne à réfléchir. Une 3DO pour jouer à Super Wing Commander ? C'est très tentant...

COMMANDER MOULINEX

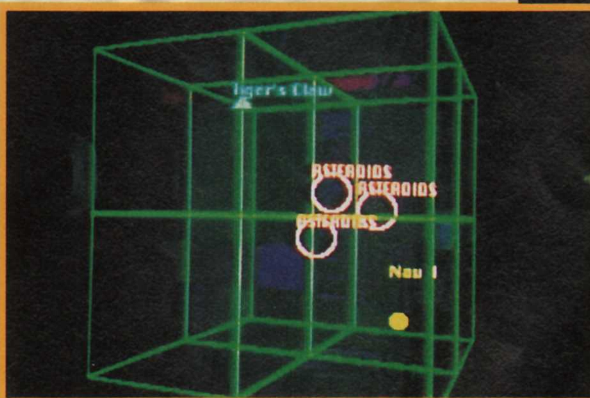


Suivant le type de vaisseau piloté, le cockpit change d'aspect.



Le bar de la base est un menu qui permet de discuter avec les autres pilotes et d'utiliser un simulateur afin de s'entraîner à combattre différents types d'adversaires.

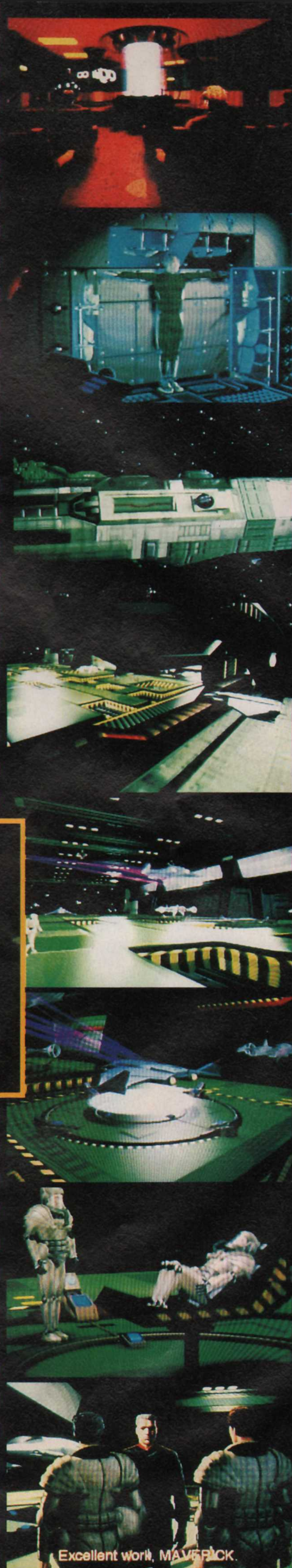




Le plan de vol montrant les différents points de navigation, s'affiche pendant le briefing.



Pendant les dialogues, les lèvres des personnages sont animées. Au choix, il est possible d'afficher des sous-titres.



Pendant la séquence d'intro, mais aussi lors des décollages, atterrissages et en cours de partie, des scènes non interactives permettent de suivre le déroulement du scénario.

FURY Of the FURRIES



Voilà un jeu de plate-forme original, long et passionnant, qui est hélas identique en version CD 32 et Amiga.



Donc, si je pousse ce bloc dans le bassin, le niveau d'eau va monter, ce qui va me permettre de passer de l'autre côté. Oui, mais...

- ▲ 100 niveaux tous plus intéressants les uns que les autres
- ▲ Un jeu original et varié
- ▲ Des animations très réussies
- ▼ Des tous petits sprites
- ▼ Une réalisation qui ne pète pas le feu
- ▼ Version CD 32 = version Amiga !

Note d'adaptation : 05/20

EDITEUR : MINDSCAPE / KALISTO
GENRE : PLATE-FORME / ACTION
NOTICE VF : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	18
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	17
DURÉE DE VIE	18
ORIGINALITÉ	19

84%

Peut-être vous souvenez-vous des Tinies, ces étranges petites boules de poils à l'humour ravageur qui étaient venues envahir la terre pour se fendre la poire. Eh bien les voilà de retour . Mais à peine leur vaisseau spatial arrive-t-il en orbite, que la terrible révélation se fait jour : un méchant Tiny, pendant leur absence, a renversé le roi, qu'il retient prisonnier dans son propre château. Le Méchant a aussi inventé une terrible machine à transformer les Tinies. Ainsi la planète est-elle maintenant peuplée de Tinies mutants et agressifs, qui ont, comble de l'horreur, perdu tout sens de l'humour !

L'un des ex-rebelles part, seul, affronter le méchant Tiny.

Ce sont 100 niveaux semés d'embûches et de pièges qui l'attendent, avant de parvenir au château du roi, pour l'affrontement final.

UN TINY POLYMORPHE

Le Tiny sélectionné pour cette quête ultime possède la singulière particularité de pouvoir, quasiment quand il le veut, se métamorphoser. Il pourra ainsi prendre quatre formes distinctes : la bleue, la rouge, la jaune et la verte. Quand il est jaune, le Tiny pourra cracher des boules de feu. Lorsqu'il est rouge, il pourra manger certains blocs friables. Quand il est bleu, notre héros sera capable de plonger, de respirer sous l'eau, et de tirer des bulles sur ses adversaires sub-aquatiques ! Enfin, et c'est là sa forme la plus géniale, le Tiny vert dispose d'une corde qu'il pourra, à la manière de l'Araignée, accrocher partout.

Les 100 niveaux qui composent le jeu, divisés en 10 sections, sont extrêmement bien conçus. Au début, ils sont très faciles, et essentiellement basés sur l'action. Mais quand on progresse plus avant, ils deviennent de véritables casse-têtes, chacun ayant une solution logique et simple, une fois qu'on l'a trouvée ! Ainsi, pour sortir, il faut parfois pousser des blocs, actionner des mécanismes diaboliques, ou remplir des bassins, le tout en temps limité, et avec des tinies mutants vous attaquant de toutes parts !

LE SENS DU DÉTAIL

La réalisation de Tinies, même si elle paraît assez moyenne au premier abord, regorge de petits détails et de trouvailles sensationnelles.

C'est vrai que les sprites sont minuscules, mais ils sont remarquablement bien animés, et toujours prêts à faire des pitreries. Les décors, par contre, paraissent assez sommaires par rapport à ce que l'on voit aujourd'hui.

La bande son est, elle aussi, des plus réussies : les bruitages sont tordants, et les musiques très sympa.

Par contre, comme d'habitude, les possesseurs de CD 32 sont lésés : cette version est en tout point identique à ses homologues PC et Amiga, ce qui est vraiment dommage.

Même s'il ne paye pas de mine, Fury of the Furries est un jeu génial, mélangeant avec bonheur action et réflexion. Non seulement le principe est original, mais il donne naissance à des challenges variés et passionnants. J'achète !

150





Ces barrières suppriment ou ajoutent des pouvoir au Tiny libérateur. Ici, elle vous donnera la possibilité de nager dans l'eau.

MAXI SOUND Solution

3 kits audio complets pour votre PC

MAXI SOUND Solution 2.0 :

La carte sonore 8 bits **Sound Blaster 2.0** de Creative Labs, véritable standard pour des centaines d'applications ludiques.

Sound BLASTER Deluxe Edition

Les enceintes stéréo **Power Beat**, les plus vendues au monde !

Le **microphone** de qualité pour enregistrer votre voix, insérer des bruitages dans vos applications multimédia...

Le logiciel **Soft Karaoke** convivial, tout en français, pour vous divertir seul ou entre amis.

631 F HT



749 F TTC

MAXI SOUND Solution Pro :

La carte sonore stéréo 8 bits, avec interface CD-ROM*, **Sound Blaster Pro** de Creative Labs, idéale pour dynamiser vos applications sonores, vos présentations et outils multimédia...

Sound BLASTER Value Edition Pro

Les enceintes stéréo **Power Beat**, les plus vendues au monde !

Le **microphone** de qualité pour enregistrer votre voix, insérer des bruitages dans vos applications multimédia, pour chanter avec le Soft Karaoke...

Le logiciel **Soft Karaoke** convivial, tout en français pour vous divertir seul ou entre amis.

842 F HT



999 F TTC

MAXI SOUND Solution 16 :

La carte sonore stéréo, avec interface CD-ROM*, **Sound Blaster 16** de Creative Labs, de renommée mondiale par sa qualité 16 bits, indispensable pour toutes vos applications multimédia.

Sound BLASTER Value Edition 16

Les enceintes stéréo **Power Beat**, les plus vendues au monde !

Le **microphone** de qualité pour enregistrer votre voix, insérer des bruitages dans vos applications multimédia, pour chanter avec le Soft Karaoke...

Le logiciel **Soft Karaoke** convivial, tout en français, pour vous divertir seul ou entre amis.

SOFT KARAOKE

1011 F HT



1199 F TTC

Distribué par :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71



* Interface CD-ROM de type Panasonic

Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur **MAXI SOUND solution 16** ☐ **solution PRO** ☐ **solution 2.0** ☐ ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom.................................... Prénom....................................
Société....................................
Adresse....................................
.... CP....................
Ville.................................... Tél....................

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

AMIGA CD32

THE CHAOS ENGINE



Un jeu d'action pur et dur, à la réalisation soignée, et auquel on peut jouer à deux : voilà qui va enchanter les possesseurs de CD 32



Voilà un pont bien gardé par quatre grosses brutes. Un coup de laser et vous en serez rapidement débarassé.



Il faudra débusquer et activer (en tirant dessus) toutes les bornes de ce type pour ouvrir la porte de sortie vers le niveau supérieur.

Retiré dans une grande maison isolée de tout, un professeur fou termine l'œuvre de sa vie, une machine infernale du nom de CHAOS Engine. Celle-ci, à peine terminée, proclame son indépendance, et se débarrasse aussitôt de son créateur. Non seulement elle gagne rapidement en puissance, mais elle commence à détraquer le fonctionnement de la terre, en influant sur la continuité espace/temps ! Elle transforme les hommes en d'horribles créatures mutantes et belliqueuses. Si les autorités n'agissent pas rapidement, c'en est fini de notre civilisation ! Pour enrayer cet infernal processus, le gouvernement fait appel à six mercenaires de très haut niveau. À vous de choisir deux de ces personnages, et de partir affronter les 16 niveaux divisés en quatre mondes, qui vous séparent du CHAOS Engine. Avant de commencer l'aventure, vous devez choisir deux personnages. Tous possèdent leurs caractéristiques propres (intelligence, armement, pouvoir, force, rapidité...). Une fois l'équipe constituée, celle-ci est lâchée au début du premier niveau. Pour trouver la sortie, nos deux compères devront activer de nombreuses bornes suivant les niveaux. L'action est vue du dessus. Les deux persos peuvent se déplacer et tirer dans huit directions. Ils trouveront, au cours de leur quête, des armes plus puissantes, des pouvoirs spéciaux, des passages secrets... Vous aurez affaire à des grenouilles géantes, des insectes mutants, et toutes sortes de bestioles pas banales ! Si, dans son principe, The CHAOS Engine n'est pas très original, sa réalisation, en revanche, est très réussie. Les graphismes sont particulièrement bien dessinés, avec des couleurs chaudes et choisies avec parcimonie. Les animations sont aussi très concluantes, même si le tout ralentit un peu lorsque les sprites sont très nombreux. Bruitages et musiques n'appellent aucun reproche. Encore une fois, il est dommage que cette version CD 32 soit strictement identique à la version originale sur Amiga. La maniabilité aussi est assez bonne, puisque tous les boutons du pad sont utilisés. Celui-ci vous suivra partout, et vous pourrez compter sur lui pour vous couvrir en cas de besoin. À deux, c'est évidemment encore mieux, surtout quand c'est la bataille pour ramasser les bonus ! En gros, The CHAOS Engine est un jeu d'arcade qui, s'il n'est pas original pour un sous, séduit par sa pêche et sa réalisation réussie. Même s'il n'est pas très long, et strictement identique à la version Amiga, ce soft sait rester simple et efficace !

150



EDITEUR : RENEGADE/ BITMAP BROTHERS
GENRE : ACTION
NOTICE VF : VO
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	17
DURÉE DE VIE	15
ORIGINALITÉ	13
ADAPTATION	05

86%

- ▲ Une réalisation qui tient la route.
- ▲ Le jeu à deux est éclatant.
- ▲ Un système d'armement intéressant.
- ▼ Quelques ralentissements de ci de là.
- ▼ Version CD 32 = version Amiga.
- ▼ Seulement 16 niveaux.

GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel
MC 98000 Monaco
TEL: 93.50.20.92
FAX: 93.50.45.26

MAGASIN A MONACO MEMES PRIX BAS

ATARI ST

3D Construction Kit 2	457
A320 USA	245
Another World	231
B17	225
Bart vs World	209
Cannon Fodder	**237**
Cantona Striker	198
Carl Lewis Challenge	205
Chaos Engine	175
Civilization	216
Cool World	187
Dogfight	241
Dreamsland	198
Eric Cantona Striker	198
F1 Grand Prix	265
Fox Collection 2	276
Goal	208
Goblins 2	236
Guy Roux Manager	267
Ishar 2 vf	235
Kingmaker	244
Legend of Valour	245
Lemmings 2	238
M1 Tank Platoon vf	153
Magic Boy	186
Nicky Boom 2	243
Nigel Mansell	212
One Step Beyond	147
Silent Service 2	182
Sleepwalker	191
Streetfighter 2	153
Super Cauldron	221
The Patrician vf	204
Zool	156

AMIGA/A1200

3D Construction Kit 2	455
A Train vf	227
A320 USA	229
Alfred Chicken	185
Alien 3	209
Alien Breed 2	208/225
Amos Pro	604
Another World	215
Bart vs World	206
Battle Isle 93	211
Beneath a Steel Sky	**267**
Black Sect	217
Blastar	197
Blues Brothers Jukebox	234
Brutal Sports Football	168
Bubba'n'Stix	177
Burning Rubber (A1200)	195
Campaign 2	235
Canon Fodder	239
Carlos	227
Ceasar vf	284
Chaos Engine	169/187
Chuck Rock 2	183
Civilization	227
Combat Air Patrol	219
Combat Classics	209
Cool Spot	227
Cool World	173
Cyberpunks	167
Denis le Malice	195/208
Desert Strike	197
Diggers (A1200)	228
Dogfight	226
Dune 2 vf	220
F1 Grand Prix	226
F117A	216
Flashback	197
Fox Collection 2	273
Fury of the Furries	209
Genesia	217
Global Gladiators	201
Globdule	219
Goal	207
Goblins 3	247
Guy Roux Manager	259
Historyline vf	316
Indy 4 Adventure vf	337
Jump	207
Jurassic Park	185/195
Kind Words 3	360
Kingmaker	226
Krustys Fun House	208
Lamborghini	216
Legend of Valour	257
Lemmings 2	212
Lost Vikings	211
Lotus Trilogy	217
Magic Boy	180
Maximum Overdrive	235
Monkey Island 2 vf	317
Mortal Combat	212
Mr Nutz	**217**
Nigel Mansell	189
Nord & Sud	275
Olympic Marseille Football	187
One Step Beyond	138
Perfect General vf	286
Premier Manager 2	187
Prime Mover	157
Reach for the Skies	240
Ryder Cup (A1200)	208
Silent Service 2	170
Sim City	222
Sim Earth vf	264
Sim Life vf (A1200)	257
Simon the Sorcerer	295
Skidmark	227
Sleepwalker (A1200)	178
Soccer Kid	197
Stardust	169
Syndicate vf	212
Terminator 2	218
The Settlers	**276**
Tornado	284
Troddlers	184
Turrican 3	195
Uridium 2	188
Winter Olympics	216
Wiz'n'Liz	218
Wonder Dog	165
World Winners 2	237
Yo Joe	197
Zool 2	177/191

CD32

Alfred Chicken	177
Alien Breed Spec Edit/ Qwak	217
Arabian Night	105
Bubba 'n' Stix	220
Castles 2	247
Chuck Rock	143
D Generation	170
Dangerous Streets	208
Deep Core	216
Denis le Malice	187
Disposable Hero	217
Donk	277
Fire Force	217
James Pond 2	184
Labyrinth of Time	158
Liberation	232
Mean Arenas	227
Microcosm	**288**
Morph	168
Nigel Mansell	208
Overkill & Lunar Command	197
Pinball Fantasies	198
Pirates Gold	188
Project X / F17 Challenge	217
Seek and Destroy	178
Sensible Soccer 92/93	165
Sleepwalker	216
Trolls	198
Whales Voyage	207
Zool	198

MAC

7th Guest CD	607
8 Ball / Tristan	360
A Train	280
Another World	270
Battle of Britain 2	360
Breakline	251
Bridge - Omar Shariff	360
Carriers of War	330
Ceasar Deluxe	335
Chess Champion 2175	325
Chessmaster 3000	310
Christmas Lemmings	190
Chuck Yeager	330
Civilization	290
Club Racquetball	310
Cogito Budget	230
Cyberblast	200
Darkseed	360
Dragons Lair 3	200
Eight Balls Deluxe	295
F18 Hornet	480
Falcon 3	385
Ferrari Grand Prix	375
Freddy Pharkas	299
Indy 4	360
Intel Strategy Games 10	340
Iron Helix CD	300
King's Quest 6	330
Kings Quest 5	340
Kyrandia	290
Lemmings	320
Lucas Evasion	330
Lunicus CD	420
Mac Puissance 3	330
Monkey Island 2	350
More Lemmings	260
Myst CD	**320**
PGA Golf Tour	280
Pax Imperia	360
Penthouse Interactive CD	840
Pick'n'Pile	295
Populous	299
Prince of Persia	275
Print Shop Deluxe	380
Red Barron	280
S.C. Out	320
Sherlock Holmes II CD	410
Sherlock Holmes III CD	370
Sim City 2000	410
Space Shuttle CD	315
Sword of Sodan	330
Vackyrie	330
Vengeance of Excalibur	290
Virtual Valerie CD	630

PC 3.5"

A-Train vf	237
A.T.A.C.	276
Aces Over Europe vf	275
Airbus USA	258
Alien Breed vf	219
Alone in the Dark 2 vf	346
Arena	**307**
Atlas Mondiale vf	357
B-Wing	199
Battle Isle	273
Beneath a Steel Sky	**287**
Betrayal at Krondor	281
Black Sect	213
Blues Brothers Juke Box	187
Breakline	217
Budget Familiale vf	247
Buzz Aldrin	306
Cantona Striker	266
Chessmaster 4000 Turbo	270
Civilization pour Windows	268
Combat Classics 2	200
Commanche+Mission 1	352
Darkseed vf	340
Darksun	319
Day of the Tentacle vf	297
Dune 2 vf	267
Dungeon Hack vf	280
Dungeon Master	251
EcoQuest vf	344
Even More Incredible machine	289
F-14 Fleet Defender	**317**
F1 Grand Prix Microprose	272
Fields of Glory vf	268
Freddy Pharkas vf	224
Gabriel Knight vf	245
Genesia vf	215
Goal	234
Goblins 2	242
Goblins 3	215
Guy Roux Manager vf	280
In Extremis	238
Inca 2 vf	254
Indy Car Racing	250
Ishar 2 vf	217
Jordan in Flight	255
Jump	185
Jurassic Park	229
King Quest 6 vf	294
Kyrandia 2 vf	308
Lamborghini	216
Lands of Lore vf	275
Legacy / Return of the Phant	281
Leisure Suit Larry 6 vf	267
Litil Divil	255
Lucas Arts Air Combats	311
MS Flight Simulator 5 vf	333
MS Flight Sim 5 - Paris	247
MS Flight Sim 5 - San Fr	247
Magic Candle 3	283
Might and Magic 4 vf	237
Might and Magic 5 vf	267
Mortal Kombat	198
Nord et Sud	332
Oscar	214
Pacific Strike	N.C.
Pacific Strike Speech	N.C.
Pinball Fantasies	235
Pinball Windows	238
Pirates Gold vf	288
Police Quest 4 vf	270
Prehistorik 2	228
Prince of Persia 2	218
Privateer + Speech pack	332
Pro Tennis Tour	125
Quest for Glory 3 VF	237
Railroad Tycoon deluxe	280
Rallye	278
Rex Nebular	224
Robocop 3 3D	197
Sam & Max Hit the Road vf	315
Shadow Caster	255
SimCity 2000 vf	**295**
Simon the Sorcerer vf	318
Soft Karakoe disk - 1990's	160
Soft Kara disk - M.Jackson	160
Soft Karakoe Windows vf	317
Space Crusade	208
Space Quest 5 vf	256
Spear of Destiny	257
Starlord vf	**285**
Strike Commander + SAP	330
Stronghold vf	257
Stunt Island vf	355
Subwar 2050 vf	247
Syndicate vf	297
TFX	292
The Patrician vf	257
Tornado + Op Desert Storm	320
UFO	**287**
Ultima 7 Part 2 Serpent Isle	255
Ultima 7 vf: La Porte Noire	268
Ultima 8 vf: Pagan	**344**
Ultima 8: Speech pack	157
Winter Olympics	222
World Winners 2	257
X-Wing	314

PC CDROM

7th Guest / Dune	387
Atlas du Monde vf CD	**417**
Chess Maniac - CD	390
Cinemania 94 - CD	487
Commanche + miss 1 & 2	355
Conspiracy - CD	346
Cyberrace - CD	340
Darkseed	447
Day of the Tentacle - CD vf	326
Dragonsphere - CD	267
Frat Girl of Double	287
Gabriel Knight vf - CD	**304**
Goblins 3 - CD	268
Inca vf	388
Inca 2 vf - CD	310
Indy 4 - CD	329
Iron Helix - CD	243
Jurassic Park - CD	283
Kyrandia - CD vf	339
Lands of Lore - CD vf	327
Lawn Man (Le Cobaye) - CD	338
Megarace - CD	**295**
Microcosm - CD	307
Motor Stars - CD	375
Myst - CD	437
Quest & Fun - CD	296
Rebel Assault - CD	327
Return to Zork - CD	276
Sexual Obsession	287
Strike Commander - CD	307
TFX - CD	373
The Horde - CD	**507**
The Patrician - CD	317
Treasure Chest	257
Ultima 8 vf: Pagan CD	**397**
Ultima Underworld 1 + 2 - CD	314
Wacs	287
Who Shot Johnny Rock?	387
Women of Venus - CD	193

PC Sound Blaster

SoundBlaster Deluxe 2	530
SoundBlaster Pro Deluxe	750
SoundBlaster 16 Basic	**899**
SoundBlaster 16 MCD	1150
SoundBlaster 16 MCD ASP	1420
SoundBlaster 16 SCSI-2	1420
SoundBlaster 16 SCSI-2 ASP	1700
SoundBlaster AWE32	2200
Maxi Sound Solution 2.0	700
Maxi Sound Solution Pro	950
Maxi Sound Solution 16	1150

PC CDROM

Pan Dble vts+Rebel Assault +MegaRace	**1950**
Pan Dble vts+WPerf 6/Win +Quattro Pro 5/Win	2250

PC Multimedia Kit

Pan Dble vts+SB16 +Reb Assault+MegaRace	2900
Pan Dble vts+SB16 +Borland Office/Win +Rebel Assault	**3400**

NOUS APPELER POUR NOTRE CATALOGUE.

Prix Modifiables sans preavis.

GALE FORCE JEUX
13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO
Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

TITRES	ORDINATEUR	QTE	PRIX	MONTANT
			Port	30
			Total	

(Tous les prix sont TTC. Port: colissimo 30Fr par commande.)

Nom: ....
Prenom: ....
Adresse: ....
Ville: ....
Code Postal: ....
Telephone: ....

Reglement: Cheque/Mandat/Carte Visa
Numero Visa: ....
Date Expir.: ....
Signature Obligatoire:



DISPOSABLE HERO

AMIGA CD32



Au fur et à mesure que vous avancez, votre vaisseau devient de plus en plus puissant. Sur cette photo, nous en sommes à peu près à la moitié du jeu !

Voilà un jeu idéal pour calmer, pendant un bon bout de temps, vos pulsions violentes, tant Disposable Hero est intense et difficile. Et puis c'est tellement beau !



Mine de rien, il repose parfois sur les épaules du joueur de bien lourdes responsabilités ! En effet, pour changer, le monde civilisé compte sur vous pour le sortir du pétrin infernal dans lequel il s'est fourvoyé. Comme d'hab', une marée d'extraterrestres belliqueux a envahi notre pauvre Terre. Vous êtes l'un des pilotes de la petite armada rebelle qui tente de résister. Suite à une alerte rouge, vous voilà à bord de votre chasseur ultra moderne, prêt à en découdre, et à "casser de l'alien" jusqu'à ce que mort s'en suive ! Pour vous donner une idée de vos chances de survie, sachez que Disposable Hero veut tout simplement dire "héros jetable" !

A L'ATTAQUE !

Pas besoin d'être devin pour comprendre que Disposable Hero est un shoot'em up des familles, à savoir un jeu de tir dont le décor défile horizontalement. Il reprend tous les ingrédients propres à ce genre, à savoir des ennemis innombrables, des boss récalcitrants, un armement évolutif, et de l'action à gogo.

Mais attardons-nous sur le système d'armement, qui constitue d'ailleurs la plus grosse originalité du jeu. En fait, pour gagner en puissance, votre vaisseau exploite certains modules laissés par les extraterrestres. Une fois récupéré, il faudra que vous attendiez un peu avant de pouvoir les utiliser, le temps que les scientifiques avec qui vous êtes en communication en aient percé tous les secrets. D'autre part, la puissance électrique produite par votre vaisseau étant limitée (mais elle est aussi évolutive), il vous faudra choisir quels modules sont actifs. Par contre, toutes les armes (bombes, missiles, tirs multidirectionnels...) sont cumulables, ce qui fait qu'au bout d'un moment, vous vous retrouvez avec une puissance de feu... non négligeable !

CE SERA LONG ET DIFFICILE

Mais n'allez pas croire que ce jeu soit facile ! Non seulement les ennemis "conventionnels" sont ultra nombreux, mais en plus le décor lui-même est dangereux. Ainsi, au second niveau, des dents presque aussi longues qu'une moitié d'écran surgissent du sol et du plafond ! Vous croiserez aussi des tas de robots (quatre par niveau en moyenne) plus gros et plus dangereux, qu'il faudra vaincre pour progresser. Heureusement pour nous, tous les méchants surgissent au même moment et possèdent toutes des techniques de combat particulières, ce qui fait qu'avec un peu de mémoire, on finit par s'en sortir. Mais quand même, ils auraient pu mettre quelques "continue" !

POUR JETER, ÇA JETTE !

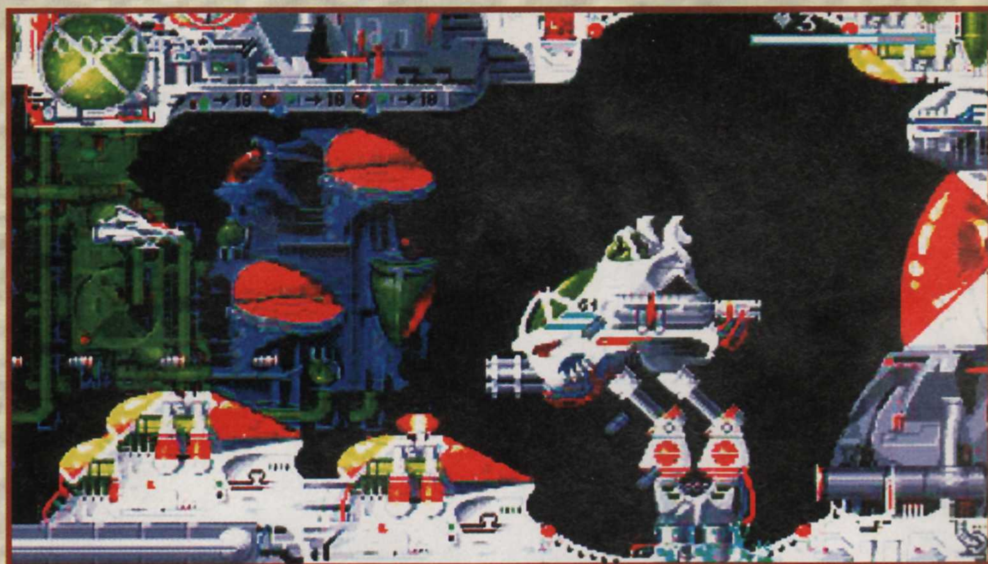
Au point de vue réalisation, c'est la claque ! Même si la palette de couleurs est parfois un peu terne, les sprites sont tous magnifiques et bourrés de détails. Décors et ennemis restent pourtant très variés. L'animation est tout simplement incroyable : tout bouge vite et bien, le moindre mouvement est décomposé en de multiples étapes, les sprites en mouvement sont innombrables, bref, ça dépote ! Et quel souci du détail : le reflet dans l'eau ondoyante, les douilles des mitrailleuses tombant en produisant une petite éclaboussure... Les bruitages sont tout aussi réussis. Seule différence avec la version Amiga : la mu-

EDITEUR : GREMLIN
GENRE : ACTION
NOTICE VF : 04
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	18
DURÉE DE VIE	17
ORIGINALITÉ	11

85%

- ▲ Un shoot'em up, un vrai !
- ▲ Des graphismes renversants
- ▲ Des animations pas croyables
- ▲ Des ennemis variés et spectaculaires
- ▲ Un système d'armement intéressant et original
- ▼ Le niveau de difficulté n'est pas très bien réglé (trop dur)
- ▼ A part la musique, c'est la version Amiga



Cet ennemi doit tirer quelque chose comme 10 balles à la seconde ! Les douilles giclent du canon et tombent dans l'eau avec une petite éclaboussure : classe !

Voici le menu de configuration du vaisseau. Le diagramme en haut vous renseigne sur votre niveau d'énergie, d'armement et de protection.



sique, exploitant bien les capacités du CD 32, est excellente, dans le genre techno-planante !

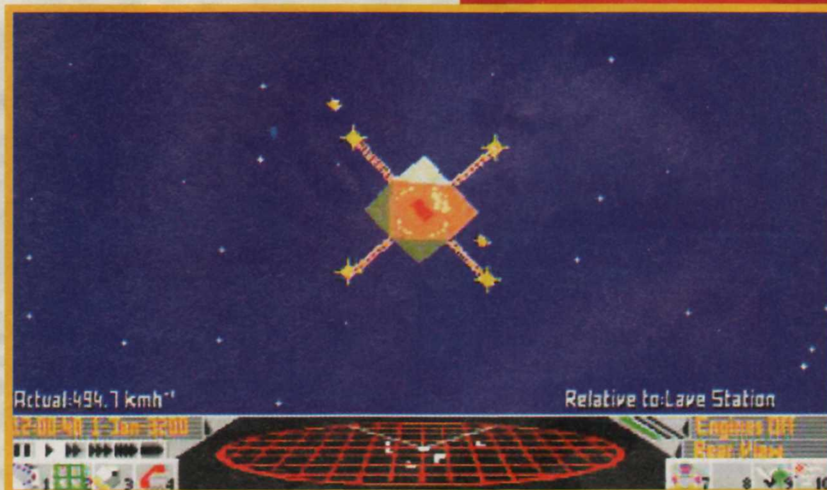
Si c'est de l'action non-stop que vous voulez, si vous êtes à la recherche d'un jeu où la réflexion est remisée au second plan, si vous voulez un soft qui vous en mette plein la vue, alors vous apprécierez Disposable Hero. Mais attention, sa grande difficulté et son intensité le réservent à un public averti !

150



Pour accéder au menu permettant de configurer l'armement de son appareil, il faut atterrir à l'intérieur des dômes parsemant les niveaux.

ELITE II





Le jeu le plus attendu du monde subit décidément des hauts et des bas. Après une bonne version Amiga et une version PC moyenne, la CD 32 fait les frais d'une version décevante. Dans Elite II, vous pilotez un vaisseau spatial dans un univers d'une taille sidérante : dix millions de planètes générées par le logiciel ! Le but du jeu est assez simple, mais offre une liberté de mouvements particulièrement agréable : il faut survivre dans cet univers hostile. Pour cela, vous pouvez utiliser l'appareil pour faire du commerce de planètes en planètes. Comme dans la réalité, il faut alors acheter diverses marchandises au prix le plus bas et les vendre au prix le plus haut. Un autre moyen de gagner sa vie est de remplir des missions que l'on peut choisir sur l'ordinateur de chaque base. Naturellement, la finalité de la chose est de pouvoir acheter un vaisseau plus performant et du matériel. En plus de cela, il faut échapper aux pirates et choisir son camp, car diverses forces antagonistes cohabitent dans l'espace, et être allié de l'un d'eux revient à être ennemi des autres. Donc, voilà un jeu passionnant, identique à la version Amiga, mais hélas, le CD 32 est sencé pouvoir offrir plus que cela. Pire encore, l'interface, qui doit donc se contenter du pad, n'a pas été revue. Avec une combinaison de boutons, le jeu eût été moche, mais jouable. Là, non !

MOULINEX

EDITEUR : GAMETEK
NOTICE VF : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : PAD

GRAPHISME 12
BRUITAGE 11
MUSIQUE 14
ANIMATION......13
MANIABILITÉ...13
DURÉE DE VIE .19
ADAPTATION ..03
ORIGINALITÉ....18

65%

Le premier péplum fantastique sur micro compense sa relative facilité par un thème tout à fait original et intéressant et une réalisation à couper le souffle. Pour les Persée et Jason qui sommeillent...



Tel Ulysse, vous devrez affronter l'ennivrant chant des sirènes (du port d'Alexandrie, oups, pardon !).



EDITEUR : LUMINARIA
GENRE : AVENTURES
NOTICE VO
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS/CLAVIER
NOMBRE DE CD : 1
LECTEUR : DOUBLE VITESSE RECOMMANDÉ

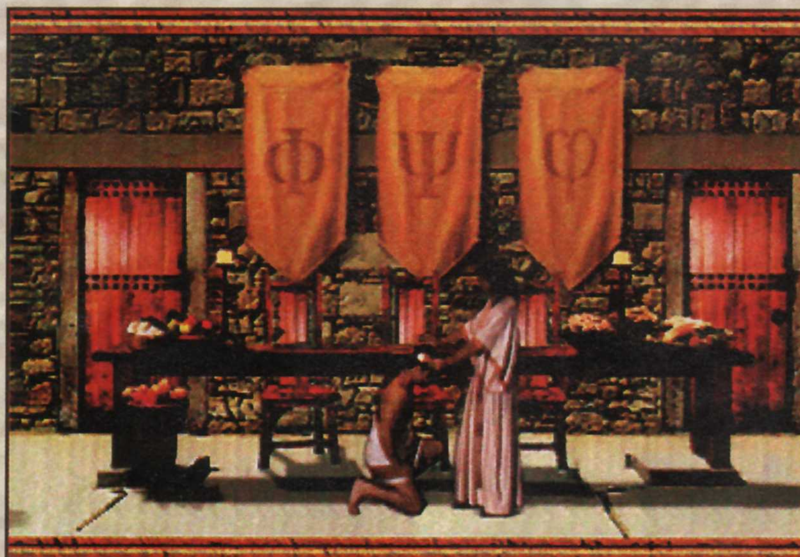
GRAPHISME	17
BRUITAGE	15
MUSIQUE	11
ANIMATION	16
ERGONOMIE	18
DURÉE DE VIE	15

88%

DISPO SUR MAC CD ROM

WRATH OF THE GODS

Pour sa première production, Luminaria n'y est pas allé de main morte. Il fallait une sacrée dose de courage pour oser adapter un péplum mythologique sur micro où règnent en maître le médiéval-fantastique et la science-fiction. D'autant que dans le domaine, chacun a en mémoire les images de "Jason et les Argonautes" (ahhh... la bataille contre les squelettes... un véritable morceau d'anthologie) et du "Choc des Titans" (ahhh... le combat contre la terrible Gorgone Médusa), images qui soit dit en passant sont restées inoubliables grâce aux fabuleux effets spéciaux de Ray Harryhausen (qui s'est également chargé de ceux du non moins génial "Septième Voyage de Sinbad"). Bref, il ne fallait pas décevoir. Luminaria remporte son pari haut la main, offrant aux amateurs une fantastique odyssée à travers tous les mythes et légendes de la Grèce Antique.



Le héros a enfin réussi à se faire reconnaître comme l'héritier du trône... Mais est-ce vraiment la fin du jeu ?

LA COLERE DES DIEUX

Au cœur de la mythologie antique Wrath of the Gods (la "Colère des Dieux") se déroule dans la Grèce Antique quand le destin des mortels était décidé par les Dieux de l'Olympe. Le héros est l'héritier légitime du trône, que son grand-père de roi a abandonné de peur de perdre son pouvoir. Élevé par Chiron, un Centaure, il devra prouver son identité et regagner la couronne. Ce qui paraît être l'intrigue principale, n'est en fait que l'arbre qui cache la forêt

- ▲ Le thème est très original et qui plus est, très bien adapté avec plein d'humour.
- ▲ Le système Info est très bien documenté et vraiment passionnant pour s'instruire tout en s'amusant.
- ▲ Plein d'indices pour ceux qui veulent juste admirer et pas trop se prendre la tête.
- ▲ La réalisation est digne des péplums ciné : tout est en digit, y a plein de monstres "réalistes", le casting est à hurler de rire, les voix digits sont convaincantes...
- ▼ Plus un film interactif qu'un vrai jeu d'aventure : la durée de vie est relativement faible (surtout si l'on connaît la mythologie).
- ▼ Aucune possibilité d'afficher les dialogues en anglais.















puisque les chemins de la quête réservent bien des surprises et aventures. Le scénario-bateau n'est qu'un prétexte pour faire découvrir toutes les légendes antiques au commun des mortels. Les plus célèbres épisodes des aventures de Persée, Thésée, Jason, Ulysse et Hercule ont été mis en scène. Pêle-mêle (à vous d'attribuer les exploits à son Héros, le cas échéant), on combat les créatures mythiques les plus célèbres (l'Hydre de Lerne, la Chimère, la Gorgone Médusa...) ; on découvre les secrets du Labyrinthe ; on vole sur le dos de Pégase ; on part à la quête de la Toison d'Or ; on traverse le Styx au cœur du royaume du Dieu des Morts, Hadès ; on se fabrique des ailes selon la méthode d'Icare ; on visite l'Olympe ; on croise les Sirènes ; on charme le Cerbère ; on déjoue la défiance du Cyclope... et la liste est longue, très longue. On rencontre Zeus, Héra, Hermès et Athéna... et même les Héros dont on se sera approprié les exploits. Mais mythologie ne rime pas forcément avec monotonie (enfin si, mais non...), car Wrath of the Gods est bourré d'humour : anachronismes (dans les stations où s'arrêtent les chariots, on entend "les voyageurs du chariot AG340 sont priés de se rendre..."), gags (le héros est légèrement – si peu ! – efféminé), vannes en tout genre (Thésée traite Jason de minable lors d'une joute)...



Les voix digits sont très travaillées : dans cette séquence, on entend des glou, glou, blurps...

UN JEU ÉDUC... INSTRUCTIF

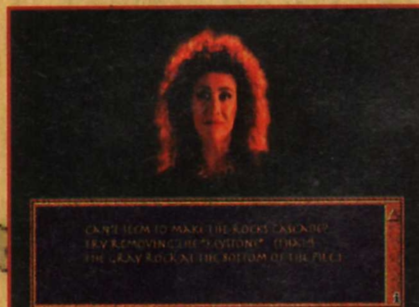
On l'a vu, la plupart (voire la totalité) des épreuves du jeu sont des adaptations de celles des mythes. Ça veut dire que ceux qui connaissent la mythologie gréco-romaine, risquent de trouver le jeu plutôt facile (il suffit de connaître l'épisode des Sirènes dans l'Odyssée pour se munir de cire avant d'aller leur rendre visite...). D'un autre côté, les auteurs de Wrath of the Gods n'ont pas oublié ceux pour qui ces mythes n'ont rien d'évident. C'est d'ailleurs à leur intention que Wrath of the Gods a été conçu. Chaque écran de jeu (qui correspond généralement à une épreuve) dispose d'un écran Info très bien fait, qui explique brièvement les faits, anecdotes, exploits... correspondants. Les sujets traités sont très ouverts, couvrant la mythologie bien sûr, mais aussi les us et coutumes de la civilisation grecque antique. Ce système constitue un excellent moyen de s'instruire, d'autant que, on l'a vu, ces écrans Info donnent des indices quant à la résolution des énigmes. Pour les plus bloqués, il existe un autre moyen de ne pas piquer de crises de nerfs. On peut en effet faire appel à l'Oracle qui dispensera des aides plus ou moins précises moyennant points. Wrath of the Gods fonctionne en effet, à l'instar des Sierra, à base de points (chaque fois qu'on réussit une action déterminante, on gagne des points) qui constitueront la monnaie d'échange contre des indices. Il va sans dire que plus l'indice est précis et plus il vaut

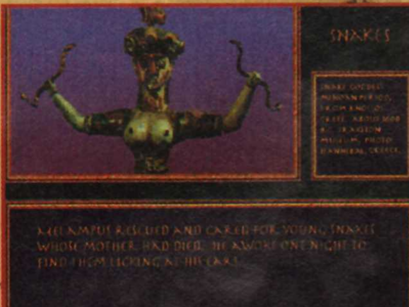
Une carte permet de visualiser tous les endroits intéressants. L'univers de jeu est réparti sur quatre écrans bourrés de lieux comme celui-ci.





Charon, le bateleur du Styx, a pour tâche de mener les âmes errantes à bon port.







WRATH OF THE GODS

UN JEU ACCESSIBLE À TOUS

L'interface, très intuitive, à base d'icônes d'actions et d'objets, comporte de nombreuses aides aux aventuriers en herbe. Les écrans Info d'abord, très bien documentés, fournissent des renseignements sur la civilisation et la mythologie grecque. L'Oracle ensuite, dispensera des indices plus ou moins précis sur la solution des énigmes, moyennant contribution.

de points (5, 10 et 15 points). De toute façon, on ne peut pas mourir puisque dans ce cas, on se retrouve en Olympe (au passage, il est parfois recommandé de mourir pour obtenir certaines infos). Puisqu'on y est, finissons-en sur l'interface, qui reste très classique, à base d'icônes. Quelques détails énervent un peu (il faut attendre qu'une action soit finie avant de pouvoir en effectuer une autre, le bouton droit de la souris n'est pas gérée...) mais si peu, face à la qualité de la réalisation.

UNE RÉALISATION HORS PAIR

Wrath of the Gods bénéficie d'une réalisation hors pair, tout à fait digne des péplums cinématographiques. C'est qu'il s'agit d'une véritable superproduction. Les graphismes sont à base de vidéo digitalisées d'excellente qualité, sur lesquelles on trouve parfois des éléments dessinés. Si les décors sont généralement fixes, les animations (sous QuickTime) ne font pas défaut, sous forme de séquences animées non-interactives ou de gros plans des personnages pendant les dialogues. Les effets spéciaux pour notamment les créatures mythiques, ne sont certes pas bien originaux, mêlant la technique du stop–motion (animation image par image avec des modèles réduits ou de synthèse) et la retouche d'images (merci Photoshop). On n'en prend pas vraiment plein la tronche comme devant Myst-le-plus-beau-jeu-du-monde par exemple, mais il faut reconnaître qu'on n'en revient pas de voir toutes ces images-là sur son moniteur, et non sur sa télé. D'autant que le look oups... l'aspect "sculpture en pâte à modeler" n'est pas dépourvu de charme. Le casting oups... la "distribution" est très adapté(e), même si l'on n'a pas trop de mal à reconnaître le même acteur dans plusieurs rôles. Les acteurs sont très convaincants, forçant peut-être légèrement leur "jeu" pour mieux faire passer le message. Le seul défaut visuel est que les objets importants et les sprites des personnages semblent parfois "posés" sur le décor... ce qui facilite bien les choses, notamment en ce qui concerne les objets. Côté sons, support CD oblige, on appréciera surtout les voix digits d'excellente qualité (malheureusement en anglais et sans possibilité d'afficher les textes), très souvent ré-arrangés avec des effets pour correspondre aux personnages, bruitages et musiques étant honnêtes sans être remarquables.

Wrath of the Gods vaut vraiment le détour... pas trop long car il est relativement facile (c'est plus un film interactif qu'un véritable jeu d'aventure). Le thème est tout à fait novateur sur micro, et n'a vraiment pas à rougir de la comparaison avec les films. Notons pour finir que Luminaria prépare d'autres jeux sur la mythologie et après avoir vu la qualité de Wrath of the Gods, on ne peut que les encourager. J'en profite pour leur adresser un message perso : From a myths fan, thanks a lot guys !

CALORIS

QUELQUES RENCONTRES



L'Hydre de Lerne

C'est au cours du deuxième de ses Douze Travaux qu'Héracles affronta l'Hydre de Lerne. Cette créature possède neuf têtes dont l'une est immortelle et dont les autres repoussent par deux. A l'aide de son neveu Iolas, Héracles a utilisé un tison enflammé pour cautériser les têtes tranchées avant qu'elles ne repoussent.



Le Cyclope Polyphème

C'est grâce à sa ruse, qu'Odysseus réussit à déjouer la méfiance du Cyclope. Après avoir fabriqué un gigantesque pieu, il a offert du vin à Polyphème qui tombe raide soûl. Odysseus a ensuite pris son pieu chauffé à blanc qu'il allait planter dans l'unique œil du Cyclope.



La Gorgone Méduse

Méduse est une femme ailée à chevelure de serpent et dont le regard pétrifie ceux qui la croise. Persée réussit à la vaincre à l'aide de l'épée que lui offrit Hermès, qui seul pouvait fendre les écailles de la créature, et le bouclier de bronze poli de Athéna qui lui permit d'éviter le regard qui tue.





SHADOW CASTER

Origin nous offre un magnifique "Doom médiéval fantastique" qui surprendra même les plus blasés. De quoi en prendre plein la tronche !



Tandis que la polémique sur Ultima 8 fait rage (alors, rame ou rame pas, chef-d'œuvre ou pas ?), Origin sort l'adaptation CD de Shadowcaster, un jeu d'action qu'on pourrait qualifier de "Doom médiéval fantastique", ou pour rester dans le ton, un "Underworld pour grosbills". En clair, Shadowcaster CD fait une large part aux combats, réduisant les énigmes à des mécanismes, et les dialogues à trois phrases toutes les demi-heures. Ici, point besoin de manger, dormir, etc., on se contente d'avancer, de buter ce qui bouge, pour avancer... Il n'y a pas de système de magie à proprement parler puisque les "sortilèges" se présentent sous forme de pouvoirs. Le héros de Shadowcaster a en effet le don de se métamorphoser en différentes créatures (six pour être précise) possédant des pouvoirs spéciaux – on n'appelle ça un lycanthrope –au même titre que les loups-garous, les rat-garous, etc. L'une des créatures en question, une espèce de triton, permet même de plonger dans les profondeurs abyssales qui occupent parfois les "mondes" à visiter. C'est original et vraiment impressionnant. D'autant que techniquement, Shadowcaster CD est somptueux. La 3D mappée employée est d'une finesse et d'une fluidité incroyables (rappelons au passage que le moteur du jeu a été fait par ID Software, ceux qui avaient déjà commis Wolfenstein 3D et Doom). C'est encore plus renversant en plein-écran car oui, Shadowcaster se joue en (presque) plein-écran, et on en prend plein la tronche. Des séquences 3D Studio ponctuent en outre agréablement l'aventure. Il va sans dire que l'environnement sonore et l'interface sont quasi parfaits. A part une durée de vie quelque peu faible (et ce malgré les deux niveaux supplémentaires : cf CD Vs. Disquettes), Shadowcaster est une vraie merveille qu'il serait indécent de rater. A pleurer !

CALOR







EDITEUR : ORIGIN
GENRE : ACTION
NOTICE VF : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS

GRAPHISME	18
BRUITAGE	17
MUSIQUE	15
ANIMATION	18
ERGONOMIE	17
DURÉE DE VIE	12
ORIGINALITÉ	16
ADAPTATION	13

90%

CD Vs. Disquettes

Même si les améliorations apportées à la version CD n'ont pas de quoi révolutionner un jeu déjà génial, elles n'en sont pas moins très appréciables. L'intro, d'abord, est complètement nouvelle, en somptueuses images de synthèse 3D Studio. Ensuite, des séquences animées toujours sous 3D Studio, servent de transitions entre les différents "mondes". Tout ça en version "parlée" évidemment. Enfin et c'est le plus génial, deux niveaux supplémentaires ont été ajoutés... De quoi rassasier les frustrés.

Note Adaptation : 14

▲ Des trouvailles vraiment impressionnantes : on se métamorphose, on peut plonger sous l'eau, etc.
▲ C'est super beau et super rapide, et en plus c'est presque en plein-écran !
▲ C'est génial !
▼ Les énigmes sont simples (trop ?) et la durée de vie en souffre un peu.





HUMANS



Les Humans débarquent sur CD-32 ! Dans ce jeu, vous allez diriger une bande d'homosapiens très bêtes, mais très disciplinés, qui devront s'entraider un maximum pour s'en sortir. Chacun des 150 niveaux est une énigme en soit, et vous devrez partager les tâches un maximum : pendant que l'un empêche des bestioles d'agresser la troupe, deux autres formeront une échelle humaine, pour que le dernier lascar puisse atteindre une plate-forme surélevée... Vous pouvez diriger n'importe lequel des personnages, et vous découvrirez, au cours de l'aventure, de précieux objets, comme les lances, la roue ou même le feu. Un peu similaire dans son principe à Lost Vikings, en moins fun quand même, Humans est un jeu accrocheur et bourré d'humour. De plus, cette version inclut les data-disk sortis après coup sur les autres machines, et quelques musiques CD réussies. La réalisation est sympa, avec des petites scènes intermédiaires sympa. Bref, Humans est un chouette jeu, pour qui aime se creuser les méninges tout en rigolant.

150

EDITEUR : GAMETEK
80%
NOTE D'ADAPTATION : 9/20



BRUTAL SPORTS FOOTBALL





Pour tous les fans de Speedball et autre Killerball, voici venir sur CD32 la plus sanglante de toutes les simulations de sport-futuriste-où-ça-cogne-un-max. Vous disposez d'une équipe de sept athlètes aux muscles saillants, et l'objectif est soit de marquer plus de buts que l'adversaire dans les temps impartis, soit de parvenir à décapiter six des joueurs adverses, ce qui sonne prématurément la fin du match. Pour ce qui est de la qualité de cette nouvelle (?) version pour la CD32, n'ayons pas peur de le dire, c'est un authentique exploit ! Jamais je n'ai vu une animation aussi pathétique sur cette bécane. Vous souvenez-vous que, lors du test de BSF sur Amiga, je me plaignais du scrolling ultra saccadé ? Eh bien, c'est pire ! C'est également deux fois plus lent, et ce n'est pas dans la pitoyable séquence d'introduction en trois couleurs que l'on pourra voir le moindre rachat. Bref, si l'idée de départ est bonne et que les sanglantes animations sont amusantes, le jeu est tellement confus que l'on a absolument plus envie d'y jouer au bout de... trois secondes ! Bref, si vous vous sentez l'âme sportive, je vous conseille de commencer par courir loin, très loin, de ce calamiteux Brutal Sports Football. Ce sera toujours ça de pris comme exercice.

Pinky



EDITEUR : MILLENIUM
30%



SURF NINJAS

Basé sur le film du même nom, Surf Ninjas est un jeu de baston classique. Votre personnage parcourt de longs niveaux, où il se fait régulièrement attaquer par des ninjas sanguinaires. Pour se défendre, il dispose d'une panoplie de coups de karaté, allant du coup de latte dans la tête au coup de boule, dans la tête aussi ! Hélas, dès les premières minutes de jeu, on se rend à l'évidence : ce jeu est naze. Les ninjas qui vous attaquent sont tous exactement les mêmes, et les coups à votre disposition sont aussi peu nombreux qu'imprécis. De plus, tous les sprites se déplacent sur le même plan, ce qui nuit vraiment à l'intérêt de la chose. Et puis, quand on regarde le jeu, on a vraiment l'impression d'être revenu quelques années en arrière : c'est définitivement moche, à part quelques décors par-ci par-là, et la maniabilité est pourrie. Et puis, vous devez choisir entre musique et bruitage, qui sont tous les deux de mauvaise qualité, de toute façon. Désolé de le dire, mais je ne me suis pas amusé un seul instant avec Surf Ninjas, et je vous conseille donc d'éviter ce soft

150



EDITEUR : MICRO VALUE
21%

TWISTED



Inclassable : si l'on devait résumer Twisted en un seul mot, ce serait certainement celui-là. Car en réalité, il s'agit plus du premier jeu de société "interactif" assisté par 3DO que d'un vrai "jeu vidéo". Twisted est un jeu télévisé américain typique, sa ringardise n'a d'égale que la blancheur de la dentition du présentateur. Deux à sept joueurs peuvent y prendre part, tentant de passer avec succès diverses épreuves et de marquer des points. Il pourra s'agir de remettre en place le plus vite possible un puzzle, sous la forme d'une séquence filmée digitalisée, ou encore de surveiller une douzaine d'écrans diffusant le même film, en zappant rapidement dès qu'une page de publicité vient occuper l'un d'eux... mais peu importe en réalité, car ce qui fait tout le charme de Twisted, c'est l'humour satirique ravageur qui est omniprésent. Chaque intervention de l'animateur et des candidats, chaque fausse pub, est tout simplement hilarante ! Le problème, c'est que la 3DO n'étant toujours pas importée en France, l'intégralité du soft est en anglais, et à moins de parler couramment la langue de Shakespeare, vous passerez forcément à côté de nombreux gags. Bref, c'est génial, mais très, ciblé. Pinky



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
Anglophiles : 90%
Anglophobes : 30%

TABLEAU RECAPITULATIF

NOM	STANDARD	GENRE	NOTICE	NBRE DE JOUEURS	TAILLE DISQUE DUR	NBRE DE DISC	EXTENSION MEMOIRE	CONTROLE	VIDÉO	CARTE SON S.B = SOUNDBLASTER	CONFIGURATION MINIMUM	CONFIGURATION CONSEILLE	NOTE	PRÉVU ET DISPO SUR
APOCALYPSE	AMIGA	ARCADE	VF	1		3	1 MO	JOYSTICK					88 %	
ARCADE POOL	AMIGA	BILLARD	VF	1 à 8		1	1MO	SOURIS			A500	A1200	87 %	
BENEATH THE STEEL SKY	AMIGA	AVENTURE	VF	1		15	1 MO	SOURIS					90 %	DISPO AMIGA ET PC
BODY BLOWS	CD32	BEAT'EM UP		8		1		JOYPAD OU JOYSTICK					92 %	
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	CD32	SPORT BEAT'EM UP	VF	8		1		JOYPAD					30 %	DISPO AMIGA ET PC
CANNON FODDER	ST	ACTION	VO	1		3	1 MO	SOURIS					94 %	DISPO AMIGA PC ST
CARRIERS AT WARS	PC	WARGAME	VO	1	5 MO	3	2 MO	CLAVIER SOURIS	VGA	SB, ADLIB	286 SX 25	386 DX 33	72 %	DISPO SUR PC
DARKMERE	AMIGA	AVENTURE/ACTION	VF	1		3	1 MO	JOYSTICK			A 500	A 1200	82 %	
DIGGERS	PC	REFLEXION/ARCADE	VF	1	3 MO	2	1 MO	SOURIS, CLAVIER	VGA	SB, ADLIB	386SX	386DX33	82 %	DISPO SUR AMIGA
DISPOSABLE HEROS	CD32	ACTION	VF	1		1		JOYPAD					85 %	DISPO SUR AMIGA
ELITE II	CD32	SIMULATION	VF	1				PAD					65 %	DISPO ST AG, PC CD32
EVASIVE ACTION	PC	ARCADE	VF	2	10 MO	3	4 MO	JOYSTICK,CLAVIER,SOURIS	VGA	SB,	386	486SX25	71/89 %	AMIGA
FURRY OF THE FURRIES	CD32	ACTION/REFLEXION	VF	1		1		JOYPAD					86 %	AMIGA, PC
GREAT NAVAL BATTLE II	PC	WARGAME	VO	1	6 MO		4 MO	CLAVIER SOURIS	SVGA	SB, ADLIB, ROLAND	386 DX 33	486 DX 33	80 %	DISPO SUR PC
HEIMDALL 2	AMIGA	ROLE/ARCADE	VF	1		4	1 MO	JOYSTICK,SOURIS					92 %	PC
HUMANS	CD32	REFLEXION	VO	1		1		JOYPAD					80 %	AMIGA, ST, PC
K 240	AMIGA	STRATÉGIE	VF	1	2 MO	3	1 MO	CLAVIER SOURIS			A 500	A 1200	90 %	
MANCHESTER UTD P. L. C.	AMIGA	FOOTBALL	VF	4		2	1 MO	JOYSTICK,SOURIS			A 500	A 1200	81 %	PC
NFL PRO LEAGUE FOOTBALL	PC	SPORTS	VF	2	9 MO	5	4MO	SOURIS, CLAVIER	VGA	SB	386SX16	386SX25	67 %	
PACIFIC STRIKE	PC	ACTION	VF	1	30 MO		8 MO	SOURIS JOYSTICK CLAVIER	VGA	SB, ADLIB, GAL MIDI	486 DX 33	486 DX 66 VLB	85 %	DISPO SUR PC
SABRE TEAM	AMIGA, PC	REFLEXION/WARGAME	VO	1	3 MO	3	1 MO	SOURIS	VGA	SB, ADLIB	286	386DX33	75/72 %	
SEAWOLF	PC	SIMULATION SOUS-MARIN	VO	1 OU 2	14 MO	5	1MO	SOURIS, CLAVIER	VGA	SB	386 DX	486 DK	85 %	
SHADOWCASTER	PC CD	ACTION	VF	1	27 MO	1	2MO	SOURIS	VGA	SB, ADLIB, ROLAND, GAL MIDI	386SX16, CD DBL. VIT.	386DX33, CD DBL. VIT.	90 %	DISPO SUR PC FLOPPY
SPACESHIP WARLOCK	PC CD	AVENTURE	VO	1		1 CD	4 MO	SOURIS	VGA	SB, ADLIB, ROLAND	386 DX 33	486 DX 33	80 %	DISPO PC ET MAC.
SUPER WING COMMANDER	3DO	ACTION	VO	1		1 CD		PAD JOYSTICK					92 %	DISPO SUR 3DO
SURF NINJA	CD32	ACTION	VF	1		1		JOYPAD					21 %	
THE CHAOS ENGINE	CD32	ACTION	VF	1 OU 2		1		JOYPAD					86 %	AMIGA
THE HORDE	PC CD	ARCADE	VO	1		1 CD	2 MO	JOYSTICK,SOURIS	VGA	SB,GRAVIS,COVOX	386 SX,LECT. SPL VIT.	486DX, DBL. VITESSE	###	DISPO SUR 3DO
THEATRE OF DEATH	PC	ACTION	VO	1	4,5 MO	4	2 MO	SOURIS	VGA	SB,PRO AUDIO, MT32,GM	386SX	386DX33	89 %	DISPO SUR AMIGA
TWISTED	3 DO	JEU DE SOCIÉTÉ MULTIMÉDIA	VO	4		1		JOYPAD					90/30 %	
UFO	PC	ACTION STRATEGIE	VF	1	10 MO		2 MO	JOYSTICK CLAVIER SOURIS	VGA	SB, ADLIB	386 DX 33	486 DX 33	70 %	DISPO SUR PC
VROOM	PC	ARCADE	VF	1 OU 2	3 MO	1	1 MO	CLAVIER, JOYSTICK, SOURIS	VGA	SB, ADLIB	386SK16	386DX33	88 %	DISPO ST, AMIGA
WRATH OF THE GODS	PC CD	AVENTURES	VO	1		1	4 MO	SOURIS, CLAVIER	VGA, SVGA	SB, PRO AUDIO, MS SOUND SYSTEM	386SX25, WINDOWS, CD SPL. VIT.	386DX33, 8MO RAM, CD DBL. VIT.	90 %	DISPO MAC CD

Notation des tests : 90%-Exceptionnel• 80%-Trés bien• 70%-Bien• 60%-Pas mal• 50%-Moyen• 40%-Bof• 30%-Mauvais• Moins de 20%-Totalement nul.

Amiga

Achat

Dép. 51 Achète DPaint, AGA, jeux de rôle et d'aventure sur Amiga. Taubert Vincent 2 Rue du Pont 51530 Oiry. Tel au 26 57 61 10.

Dép. 83 Achète : Black Crypt, Might and Magic 1, 2, 3, Eye of the Beholder 1, 2, Captive, possibilité échange au 94 69 96 30.

Contact

Dép. 62 Cherche contact sur A600 pour échange de jeux, démos. Contacter Milliot Sébatien 215 rue Emile Zola 62800 Lievin.

Dép. 77 A1200/A500 cherche contacts sympas DP, PAO, clips, Fonts, docs (P. Stream...), envoyez liste, même déducatif, pas de jeux : Eluere Eddy 11 Place L. Jouvet, Appt 19, 77124 Cregy-Mx.

Dép. 78 Cherche contacts sur A1200/600/500 pour échange ou vente à bas prix, jeux, démos, utils, liste dispo au 16-1 30 92 73 57 ou chez Renaud Oualid 12 Rue de Viosne 78200 Mantes.

Dép. 82 Cherche contacts sur A500/1200 pour échange de news et oldies. Ecrire à Barthere Pascal 110 Bd B. Doumer 82000 Montauban, envoyer disk pour liste.

Dép. 91 Le numéro 2 du Fanz Amiga-Mag est sorti, superss tests, tel au 69 45 22 07 ou Amiga Mag 4 E Rue des Chatillon 91260 Juvisy sur Orge.

Vente

Dép. 21 Vends amiga 500, ext maximum, action replay MK3, joy, jeux le tout 2500 Frs. Tel à Christophe au 80 74 07 43.

Dép. 22 Vends jeux amiga 1200/500/500+/600 à bas prix, nbx news !! Tel à Olivier au 96 71 04 21.

Dép. 33 Vends A600 complet, joys, jeux originaux : 100 Frs (Hired Gun, Syndicate, Dune 1 et 2, Flashback). Contacter Sébastien au 46 94 01 45 (journée) ou 56 99 05 09.

Dép. 44 Vends Amiga 500, ext 1 Mo, moniteur couleur 1084S, 2 joystick, nbx jeux et utils : 2000 Frs. Tel au 40 52 43 20 après 18 h.

Dép. 54 Vends A500, extension 512 Ko, avec horloge, moniteur couleur 1084S, imprimante graphique, 2 joys, nbx jeux : 2500 Frs. Bertrand Renard 19 rue du Mont St Kean 54610 Sivry.

Dép. 77 Vends A600 plus nbx jeux 1100 Frs, tel après 19 h et demander Eric 64 32 33 28.

Dép. 83 Vends Amiga 500 à 1 Mo, 2ème lecteur de disk, 200 logiciels, 7 livres, 25 revues, prise péritel, souris neuve : 3000 Frs. Romain Baranek Ch. de la Tuilerie 83190 Ollioules.

Dép. 89 Vends jeux originaux sur Amiga 600 : Hook, Tarblaze, Coner Girl Poker, T2, Simpson, WWF 100 Frs chacun ou 300 Frs les 4. Issenmann Régis 2 Rue Jules Verne 89140 Pont sur Yvonne.

Dép. 92 Vends Amiga 500 ext 1,5n Mo, très nbx jeux, utils, démos, lecteur ext, mags joy, boites de rangements, TV Telefunken couleur télécommande 40 cm état neuf. Tel au 47 85 93 16 après 19 h.

Dép. 95 Vends jeux originaux Amiga : Wing Commander, GP, Elvira II, Lemmings, Magic Pockets, Gods, le tout 500 Frs, séparément 100 Frs, contacter Alain au 39 59 40 85 après 18 h 30.

Dép. 95 Vends Amiga 1200, boite, docs, sous garantie, joystick, disks, vidi 102 AGA, cordon S-VHS, souris : 3000 Frs. Tel au 39 86 47 55 appeler de 15 à 21 h et demander Yann.

Atari

Contact

Dép. 25 Echange jeux et utilitaires sur ST 1040 sérieux et rapide. De St Paul Michel 9 Rue Saint Michel 25630 Sainte Suzanne.

Dép. 51 Echange, vends, achète jeux et logiciels (news) sur Atari ST et MAC. Vends "Just Grandma and Me" sur CD-Rom MAC. Contacter Lobster cidex 15 51160 Germaine.

Dép. 62 Echange jeux sur STE, news ou autres, réponse asurée. Warret Alxis 29 rue du 8 Mai 62143 Angres.

Vente

Dép. 75 Vends Atari 1040 STE écran SC1425, juos, jeux prog-rédacteur divers accessoires : 2300 Frs. Tel après 20 h au 42 09 14 40 (répondeur si absent).

Dép. 77 Vends 1040 STF, moniteur couleur, souris, tapis souris, nbx utils et jeux, 2 joys, boitiers de rangement : 2000 Frs. Tel au 60 67 37 31.

Dép. 92 Vends Atari 1040 ST 1 an, nbx jeux de qualité : 1000 Frs. Tel au 47 25 55 11 à Roger après 20 h.

Dép. 92 Vends 50 originaux sur ST à bas prix de 40 à 100 Frs. Contacter Michel le soir au 53 09 81 59.

Dép. 93 Vends Aari 520 STE, écran couleur SC1425, souris, tapis, joy, boite de rangement, 60jeux (Dongeon Master) : 1500 Frs à débattre. Contacter David au 43 52 61 21.

PC

Contact

Dép. 54 Echange ou vends jeux PC, envoyer liste + timbres pour retour courrier. Rossion Franck 207 Rue de la Justice 54710 Ludres ou tel au 83 25 74 56.

Dép. 63 Recherche Algorythmes intéressants (en tous genres) et personnes pour parler programmation 80x86. Contacter Philippe Henrotte 5 bis Rue des Planchepaleuil 63200 Riom.

Dép. 75 Cherche contacts sur Europe et ailleurs sur PC. Benoît Langrand 191 Rue d'Aslésia75014 Paris.

Dép. 78 Echange news (jeux, utils) très rapide, envoyez liste, vends carte mère 386 DX 25 : 300 Frs, carte graphique TSeng Lab et 4000 1 Mo : 250 Frs. H. Pichereau 24 Petit Plessis 78730 St Arnoult.

Dép. 92 Cherche personne pouvant faire de la reconnaissance de caractères pour saisir texte, rémunéré. Peron Gregory 182 B Rue d'Aulnay 92350 Plessis Robinson.

Dép. 95 Cherche sur PC Player Pro-Soundtracker et logiciels pour créer des modules type Pro-Soundtracker uniquement en Free-Shareware, possibilité échange contre mods. Tel au 39 94 38 10 (David).

Vente

Dép. 2 Vends moniteur 15", SVGA multisynchro pitch 0,28, garantie 2 ans : 3950 Frs. Vends NEC Multisynchro 15" : 5300 Frs, FP vends Eternam 5"1/4 : 120 Frs. Nicolas au 23 63 71 93.

Dép. 6 Vends jeux originaux PC : Privateer, Land of Lore, Indy Car, Alone 2, entre 150 et 200 Frs, CD : Rebel Assault, Guest, Microcosm : 200 à 250 Frs, Pro Audio Spectrum : 800 Frs. Tel au 93 79 98 51.

Dép. 6 Vends jeux PC originaux 150 à 250 Frs : Shadowcaster, Indycar, Lands of Lore, Privateer et CD-Rom : Rebel Assault, Guest, Microcosm. Tel au 93 79 98 51.

Dép. 29 Vends originaux PC : Larry VI : 180 Frs, Prince of Persia II 180 Frs, Strongold 170 Frs, Police Quest IV 160 Frs, Xanth 200 Frs, Arena 200 Frs.... environ 30 jeux. Tel le soir au 98 05 34 22.

Dép. 93 Vends CPU DX 50 de marque INTEL : 3200 Frs à débatre. Emmanuel au 48 57 02 33 ou 64 24 92 28.

Dép. 94 486 SX 25 4 Mo DD 80 Mo, SVGA 1 Mo, SB 16 ASP, jeux, logs, joysticks, tbe : 8500 Frs. Tel au 48 92 05 18 et demander David.

Dép. 94 Vends carte mère 386 DX 40 : 600 Frs, carte Sound Blaster 2.0 : 450 Frs. Contacter Franck au 45 76 82 59.

Dép. 94 Vends Pc 386 SX 25 1 Mo DD 40 Mo, carte VGA écran S-VGA carte soundblaster lecteur 3"1/2, souris DOS 5, Windows, jeux... 6000 Frs. Prix à débattre au 48 98 30 47.

Dép. 95 Vends jeux originaux PC 3"1/2 : Fascination : 100 Frs, Eternam : 100 Frs, KGB : 100 Frs. Tel au 39 61 65 76.

Dép. 99 Vends PC 386 SX 25 SVGA Ram 4 Mo DD 40 Mo, DOS 5.0, jeux, Windows 3.1 : 4000 Frs, Soundblaster 2 : 4500 Frs. Tel au 35 89 20 86 après 17 h 30.

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS PARIS B391341526
Siège social : 103, boulevard Mac-Donald, 75019 Paris.
Tél. : (1) 40 35 38 38. Fax : (1) 40 35 16 47.
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Correspondant permanent aux USA
Andrew Burgess
Chef de rubrique (Preview UK) : Derek Dela Fuente
Co-Rédacteur en chef adjoint–Rubrique vacances
Henri Legoy
Coordination technique : Philippe Abitbol
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek Dela Fuente, Moulinex, Seb, Calor,
Lord Casque Noir, Pinkie, 150
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), «150» (Vincent Solé) et Pinky (Jérôme Bonnet)
JEUX CRACK : Tonton Stéphane
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page
Linos, Corinne Bismuth, Djima Merah, Michel Desangles
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros : Tél. : 44 89 44 89
Vente
EDIVENTE
Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique : Mic Dax
Animateur : Alain
Photogravure
PPO, SLJ, COMPO IMPRIM, PLAISANCE SYSTEME.
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration de couverture : Lands of Lore II © Westwood.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'interieur du magazine.
Abonnements Belgique voir page 162
Partner Press, rue Charles-Parente, 11. 1070 Bruxelles.
N° bancaire : 210-0980879-67
JOYSTICK : 1 an (11 n^os^) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1992

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

❑❑ Votre dép artement (à remplir oligatoirement)

50

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK P.A., 103, bd Mac-Donald, 75019 PARIS

SUPERSKI III

Participez aux épreuves les plus prestigieuses des J.O. d'hiver. Choisissez le matériel adapté à chaque épreuve, sélectionnez la piste sur laquelle vous allez vous lancer et ...



Accrochez vous à votre fauteuil !
- Grâce à la 3D en temps réel l'écran bascule dans tous les sens,
- Avec le zoom de la camera en temps réel, la taille du skieur varie selon la vitesse,
- Et surtout la 3D avec projection de texture rend cette course vertigineuse absolument folle !

Mais attention aux bosses et surtout aux sapins !



Les épreuves les plus palpitantes des J.O. vous attendent et pour chacune d'entre-elle l'animation du skieur a été spécialement conçue :
- La descente
- Le slalom
- Le géant
- Le saut à ski

Mais aussi
- Le surf avec deux épreuves différentes.

Ainsi que le bobsleig sur PC CD-ROM.







"Microïds nous prépare un soft révolutionnaire (...) la représentation du terrain n'aura jamais été aussi réaliste. Imaginez ce pourrait bien donner Comanche si ça avait été un jeu de ski (...)".
JOYSTICK JAN 94



MICROÏDS